English
Français
Deutsch
Español

KingKORG
SYNTHESIZER



Owner's manual
Manuel d'utilisation
Bedienungsanleitung
Manual de usuario

XMT

KORG

Ⓔ Ⓕ Ⓖ Ⓢ ②

English

KORG

KingKORG

SYNTHESIZER

Owner's manual

Contents

Thank you for purchasing the Korg KingKORG Synthesizer. To help you get the most out of your new instrument, please read this manual carefully.

Precautions

Location

Using the unit in the following locations can result in a malfunction.
- In direct sunlight
- Locations of extreme temperature or humidity
- Excessively dusty or dirty locations
- Locations of excessive vibration
- Close to magnetic fields

Power supply

Please connect the designated AC adapter to an AC outlet of the correct voltage. Do not connect it to an AC outlet of voltage other than that for which your unit is intended.

Interference with other electrical devices

Radios and televisions placed nearby may experience reception interference. Operate this unit at a suitable distance from radios and televisions.

Handling

To avoid breakage, do not apply excessive force to the switches or controls.

Care

If the exterior becomes dirty, wipe it with a clean, dry cloth. Do not use liquid cleaners such as benzene or thinner, or cleaning compounds or flammable polishes.

Keep this manual

After reading this manual, please keep it for later reference.

Keeping foreign matter out of your equipment

Never set any container with liquid in it near this equipment. If liquid gets into the equipment, it could cause a breakdown, fire, or electrical shock.
Be careful not to let metal objects get into the equipment. If something does slip into the equipment, unplug the AC adapter from the wall outlet. Then contact your nearest Korg dealer or the store where the equipment was purchased.

DECLARATION OF CONFORMITY (for USA)

Responsible Party : KORG USA INC.
Address : 316 SOUTH SERVICE ROAD, MELVILLE, NY
Telephone : 1-631-390-6500
Equipment Type : Synthesizer
Model : KingKORG
This device complies with Part 15 of FCC Rules.
Operation is subject to the following two conditions:
(1) This device may not cause harmful interference,and
(2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

THE FCC REGULATION WARNING (for USA)

NOTE: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:
- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

If items such as cables are included with this equipment, you must use those included items.
Unauthorized changes or modification to this system can void the user's authority to operate this equipment.

Notice regarding disposal (EU only)

When this "crossed-out wheeled bin" symbol is displayed on the product, owner's manual, battery, or battery package, it signifies that when you wish to dispose of this product, manual, package or battery you must do so in an approved manner. Do not discard this product, manual, package or battery along with ordinary household waste. Disposing in the correct manner will prevent harm to human health and potential damage to the environment. Since the correct method of disposal will depend on the applicable laws and regulations in your locality, please contact your local administrative body for details. If the battery contains heavy metals in excess of the regulated amount, a chemical symbol is displayed below the "crossed-out wheeled bin" symbol on the battery or battery package.

About data

The contents of memory can be lost due to an unexpected malfunction caused by incorrect operation or some other reason. Be sure that you have saved important data on other media. Please be aware that Korg will accept no responsibility for any damages which may result from loss of data.

About the vacuum tube

The lifespan of a vacuum tube is not uniform. If the vacuum tube should burn out, please contact a Korg service center.
All adjustments and servicing, including replacement of the vacuum tube, must be performed by a professional.

About the owner's manual

The documentation for this product consists of the following:
- Owner's manual (what you're reading)
- Parameter guide (you can download it from the Korg website).
  http://www.korg.co.jp/English/Distributors/ or http://www.korg.com/

Owner's manual

This provides a simple explanation of the KingKORG's main functionality. Read this first.

Parameter guide

This provides information about all of the KingKORG's parameters.
Read this guide when you want to find out what specific parameters do.
The parameter guide is structured as follows.
- Parameter guide
- Effect guide
- MIDI guide

You can read the parameter guide on your computer.

Abbreviations for the manuals

OM: Owner's Manual
PG: Parameter Guide

Display indications

The values of various parameters shown in the manual are only examples; they might not match what you see on the KingKORG's display.

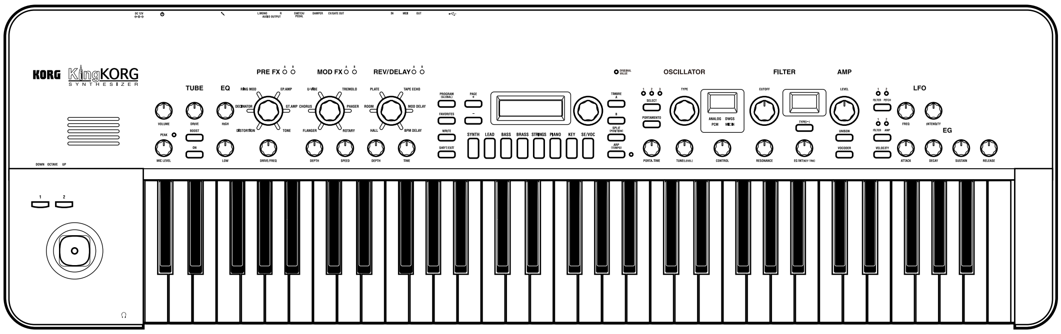
Example of notation on the main display page

GLOBAL "g15: Power Off" page

In Global mode, the page name will be displayed on the top of the main display.

* All product names and company names are the trademarks or registered trademarks of their respective owners.

Main Features



Sophisticated sound

1. Synthesizer functionality with newly-developed XMT modeling sound engine

XMT (eXpanded Modeling Technology) is proprietary Korg technology that allows a wide range of sonic variation to be created with simple operations. The KingKORG provides an extremely diverse variety of oscillator algorithms, such as the sawtooth and square waveforms typically found on an analog synthesizer, but also including noise and PCM/DWGS.

2. A filter with personality

The filter is one of the most important elements that determine the character of an analog synthesizer. The KingKORG provides not only a high-quality digital filter but also faithful modeling of the analog filters found on classic synthesizers of the past, allowing aggressive shaping of the sound.

3. Full-analog vacuum tube driver circuit

In a distillation of Korg's years of experience and know-how in analog circuit design, a full-analog vacuum tube driver is provided as a mastering effect. It not only delivers warmth and loudness, but also a powerful sense of drive.

4. Vocoder

The KingKORG features a vocoder function that can use your voice input via a microphone to modify the sound of the oscillator, producing an effect as though the synthesizer were talking.

5. Virtual patching

Six sets of virtual patching allow control signals such as EG, LFO, and joystick functions to be virtually connected to sound parameters such as pitch or cutoff, letting you modulate the parameters for even greater sound-creating flexibility.

6. 200 built-in programs

The KingKORG contains 200 programs organized into eight categories such as synth, lead, and bass. You'll be able to immediately start playing a broad range of sounds. There's also a user area with 100 vacant spaces for you to store your own original sounds.

Intuitive operation

7. Front panel

You can edit sounds intuitively by directly using the knobs and buttons that are organized into sections on the panel.
The display also provides edit pages that allow you to edit all of the KingKORG's parameters.

8. Favorites

There's a Favorites function that lets you recall your favorite programs at one touch. You can register a total of 40 programs in the eight category/favorites buttons and recall them instantly.

Controllers and functions that support your playing

9. Step arpeggiator

The step arpeggiator automatically generates an arpeggiated phrase (broken chord) when you hold down a chord on the keyboard. You can choose from six arpeggio types and specify the duration and spacing of the notes. You can also turn each step on/off to enjoy even more variety.

10. Joystick

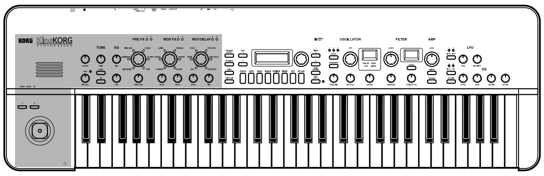
The KingKORG provides the joystick that's a favorite feature on Korg music workstations. By moving the joystick up/down/left/right you can freely control pitch bend and program parameters. You can also connect a foot switch and play while holding the joystick effect.

11. Librarian software

If you connect the KingKORG to your computer via USB, you'll be able to use librarian software to manage the KingKORG's programs on your computer. The library software can be downloaded from the Korg website (*http://www.korg.co.jp/English/Distributors/ or http://www.korg.com/*) free of charge.

Panel description and functions

Front panel (Joystick/Audio/Tube/FX)



VOLUME knob
This adjusts the volume of the AUDIO OUTPUT jacks (L/MONO, R) and headphone jack.

MIC LEVEL PEAK LED
This will light up when the input signal from the mic jack is distorting because of excessive level.

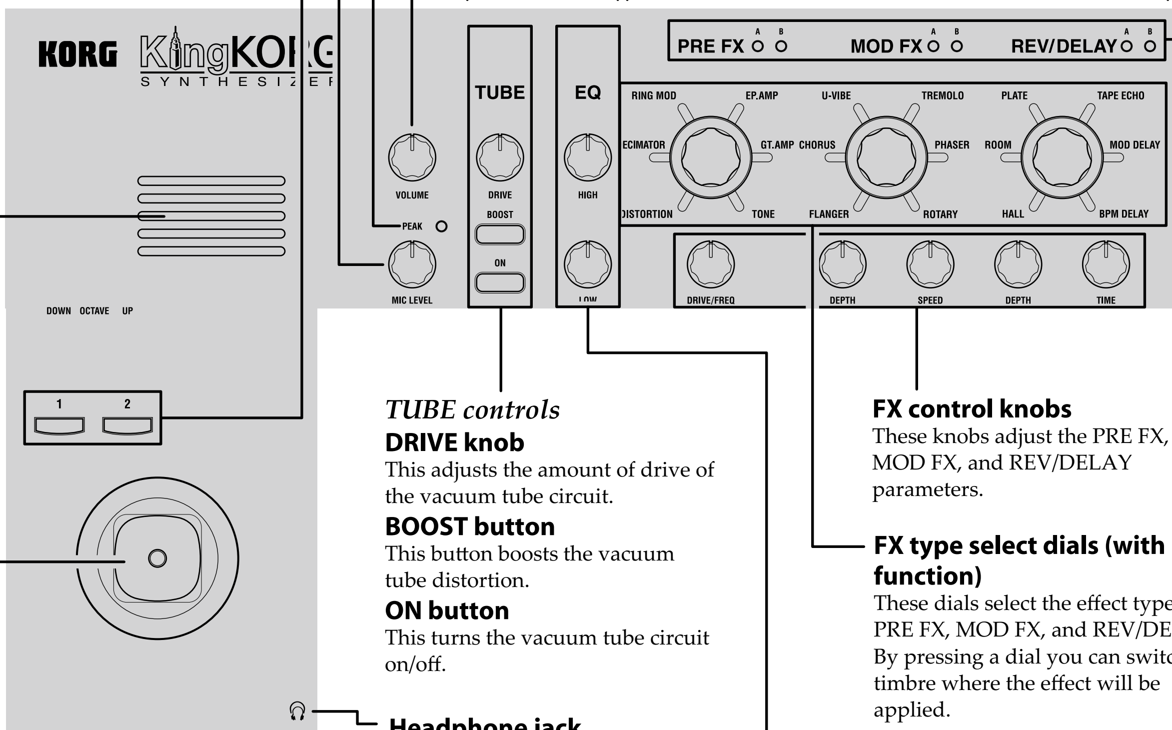
MIC LEVEL knob
This knob adjusts the input level from the mic jack.

OCTAVE UP/DOWN buttons
These buttons shift the pitch range that's assigned to the keyboard in one-octave steps over a range of +/-2 octaves.
(OM: p.14 "Switching octaves")

Timbre LEDs
The LED of the timbre where you're applying an effect will light up.

Global Effects (GLOBAL FX)

Master effects (MASTER FX)



TUBE controls

DRIVE knob
This adjusts the amount of drive of the vacuum tube circuit.

BOOST button
This button boosts the vacuum tube distortion.

ON button
This turns the vacuum tube circuit on/off.

FX control knobs
These knobs adjust the PRE FX, MOD FX, and REV/DELAY parameters.

FX type select dials (with push function)
These dials select the effect types for PRE FX, MOD FX, and REV/DELAY. By pressing a dial you can switch the timbre where the effect will be applied.

Headphone jack
Here you can connect a set of headphones equipped with a mini-plug. This jack will output the same signals as the AUDIO OUTPUT jacks (L/MONO, R). Use the VOLUME knob to adjust the headphone volume.

Joystick (JS)
The joystick controls pitch and the depth of modulation (expression). Moving the joystick in the left/right direction will control pitch bend, and moving it in the up/down direction will control modulation. You can assign separate types of modulation to the upward and downward directions.

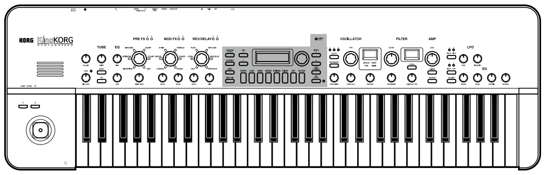
TUBE (vacuum tube)
The vacuum tube may break if it is subject to physical shock. If the vacuum tube breaks, be sure to have it replaced.

EQ controls
These adjust the high and low frequency regions of the KingKORG's audio output.

HIGH knob
This knob adjusts the tone of the high-frequency region. By operating this knob while holding down the SHIFT/EXIT button, you can adjust the HIGH cutoff frequency.

LOW knob
This knob adjusts the tone of the low-frequency region. By operating this knob while holding down the SHIFT/EXIT button, you can adjust the LOW cutoff frequency.

Front panel (Main Control)



PROGRAM (GLOBAL) button

This button has two functions.

[PROGRAM]

When you want to play programs, press this button to select Program mode. The button will light, and the program play screen will appear in the main display.

[GLOBAL]

When you want to make overall settings that apply to the entire KingKORG, hold down the SHIFT/EXIT button and press this button to select Global mode. The button will blink, and the main display will show the global setting screen.

PAGE +/- buttons

Use these to access the desired edit page. Use the +/- buttons to move between pages.

Main display

This shows various information such as program data and parameter values.

Value dial (with push function)

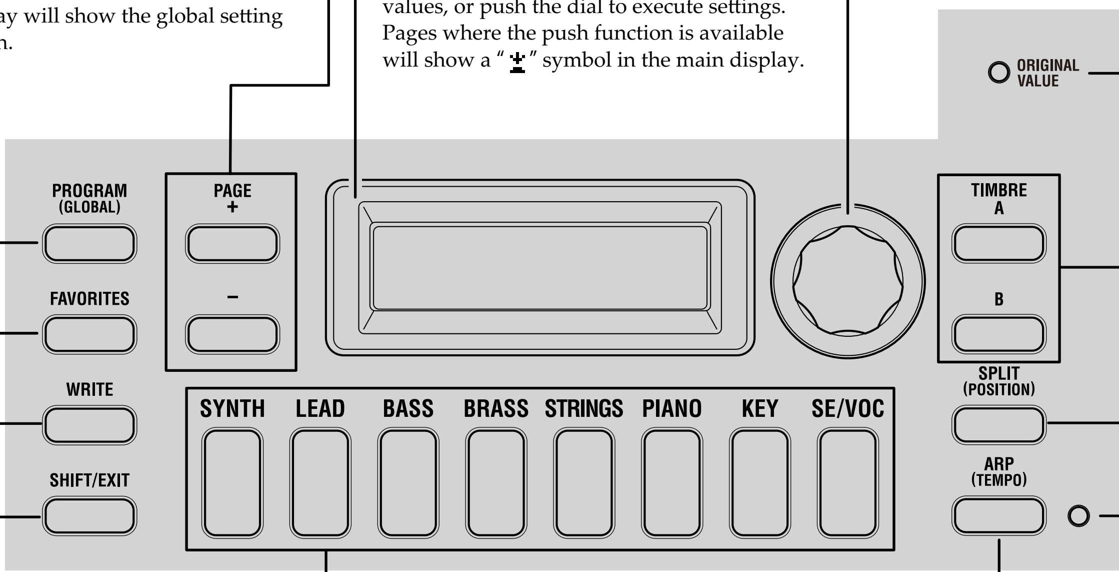
Use this dial to edit program or parameter values, or push the dial to execute settings. Pages where the push function is available will show a "±" symbol in the main display.

TIMBRE A/B select buttons

These buttons select the timbre that will be controlled by the front panel (OSCILLATOR /FILTER, AMP/LFO/EG). By pressing both A and B buttons simultaneously, you can select both timbres.

ORIGINAL VALUE LED

This will light up when the value you're editing with the front panel knobs and buttons matches the internally saved value.



SHIFT/EXIT button

Use this button to access the extended functions (SHIFT) of a knob or button, or to return to the program select screen (EXIT).

WRITE button

Use this button to save a program or global setting that you've edited, or to register a desired program as a Favorite. (OM: p.21 "Saving")

FAVORITES button

Use this button to turn on the Favorites function that makes it easy to select a sound, or to switch Favorite Sets.
Each time you press this button, you'll cycle through A → B → C → D → E → A….
By pressing this button while holding down the SHIFT/EXIT button, you can step through the banks in the order of E → D → C → B → A → E….
To turn off the Favorites function, press the PROGRAM (GLOBAL) button.

Category/Favorites buttons

If the PROGRAM (GLOBAL) button is lit up, pressing one of these buttons will jump to the first program in the corresponding category. If the FAVORITES button is lit up, pressing one of these buttons will directly recall a program. You can register your favorite programs so that they can be recalled by a single press.

ARP (TEMPO) button

Use this button to turn the arpeggiator on/off, and to set the tempo. A tap tempo function is also provided. (OM: p.14 "3. Playing arpeggios")

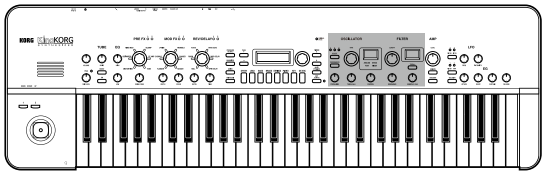
TEMPO LED

This will blink in time with the tempo.

SPLIT (POSITION) button

Use this to turn the Split function on/off, or to specify the split position.
The Split function will turn on/off each time you press the button. You'll also use this button to specify the split position. (PG: "1. Timbre parameters")

Front panel (Oscillator/Filter)



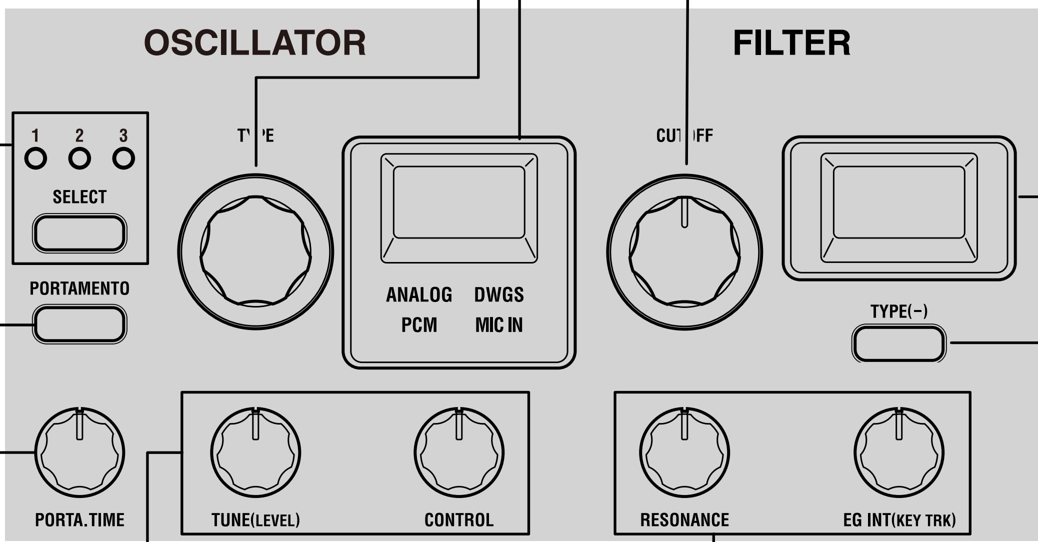
OSCILLATOR select button
Use this to select the oscillator number that you want to control. The LED of the currently selected oscillator will light up.

OSCILLATOR sub display
This shows information about the oscillator that's currently selected.

OSCILLATOR TYPE select dial (with push function)
This selects the oscillator type. By pressing the dial you can jump to the beginning of the categories Off, ANALOG, DWGS, PCM, or MIC IN.

FILTER CUTOFF knob
This knob adjusts the filter cutoff frequency.

FILTER sub display
This shows information about the filter that's currently selected.



OSCILLATOR controls
These knobs edit the parameters of each oscillator.

TUNE (SEMI) knob
This adjusts the amount of detune relative to the basic pitch. By holding down the SHIFT/EXIT button and turning this knob, you can make adjustments in semitone steps.

CONTROL knob
This adjusts the oscillator's CONTROL 1 parameter. The parameter will depend on the oscillator type you've selected. By holding down the SHIFT/EXIT button and turning this knob, you can adjust the CONTROL 2 parameter. (PG: "1. Timbre parameters")

PORTA. TIME knob
This adjusts the portament time.

PORTAMENTO button
This is an on/off button for the portamento effect, which creates a smooth transition to a note of a different pitch.

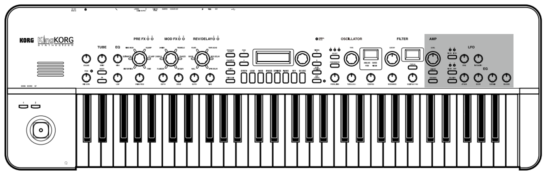
FILTER controls
These knobs edit the filter parameters.

RESONANCE knob
This adjusts the amount of filter resonance.

EG INT (KEY TRK) knob
This adjusts the depth that the EG will vary the cutoff frequency over time.
By holding down the SHIFT/EXIT button and turning this knob, you can adjust the depth that the the cutoff frequency will be affected by your keyboard playing position (i.e., high to low notes).

FILTER TYPE (-)-select button
This button allows you to select the filter type. By holding down the SHIFT/EXIT button and pressing this button, you can step backward through the choices (05 → 04 → 03 → 02 → 01...).

Front panel (AMP/LFO/EG)



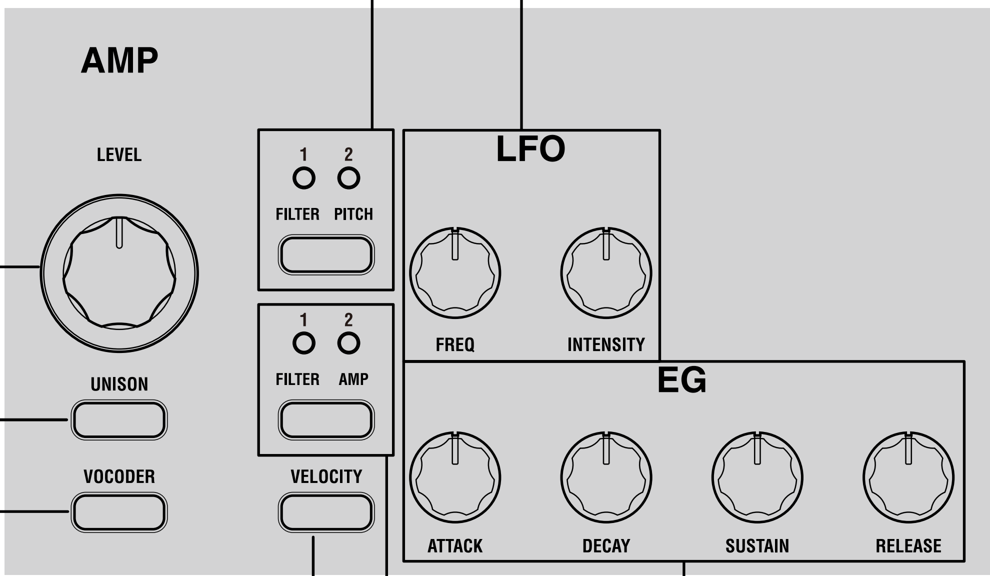
LFO select button
This button selects the LFO that will be edited by the LFO controls. The LED of the currently selected LFO will light up. The LED will blink in time with the LFO frequency.

LFO controls
Use these to edit the LFO parameters.

FREQ knob
This knob adjusts the frequency of the LFO.

INTENSITY knob
This knob adjusts the depth to which the LFO will affect the filter or pitch.

AMP LEVEL knob
This adjusts the volume of the timbre.



VOCODER button
This turns the vocoder on/off.
This turns the vocoder function on/off. By pressing this button while holding down the SHIFT/EXIT button, you can turn Mic Thru on/off.

UNISON button
This turns the timbre's Voice Unison function on/off.
By pressing this button while holding down the SHIFT/EXIT button, you can jump to the unison voice setting screen.

EG select button
This selects the EG that will be edited by the EG controls. The LED of the currently selected EG will light up.
The LED will blink in synchronization with the EG's effect.

VELOCITY button
This turns on/off velocity sensitivity for the EG, which allows the EG settings to vary according to the amount of force you use when playing the keyboard.

EG controls
These adjust the EG parameters.

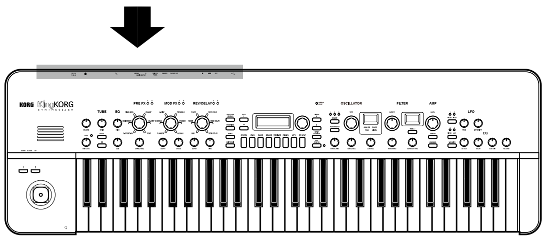
ATTACK knob
This adjusts the time from note-on (the moment you play a key) until the attack level (the maximum value of the envelope) is reached.

DECAY knob
This adjusts the time from when the attack level is reached until the sustain level is reached.

SUSTAIN knob
This adjusts the level where the volume will be held after the decay time has elapsed.

RELEASE knob
This adjusts the amount of time from note-off (the moment you release the key) until the volume has completely decayed to silence.

Rear panel

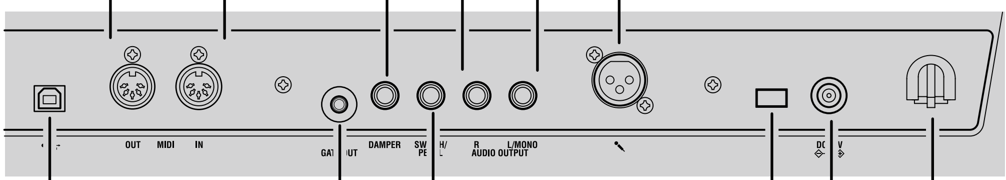


DAMPER jack
You can connect a damper pedal here.

MIDI IN/OUT connectors
These connectors allow the KingKORG to exchange MIDI messages with an external MIDI device.

AUDIO OUTPUT jacks
You can connect powered monitors, a stereo amp, mixer, or multi-track recorder to these jacks. If you’ re using a monaural connection, connect the L/MONO jack.

Mic jack
You can connect a mic here. Vocoder-type programs use this mic as the modulator audio.



USB B connector
This connector allows the KingKORG to exchange MIDI messages with your computer.

CV/GATE OUT jack
This outputs a control voltage and gate. By connecting this to an analog synthesizer you can control it in various ways.

SWITCH/PEDAL jack
You can connect a pedal switch or foot controller here.

Power switch
This turns the power on/off.

DC12V jack
Connect the included AC adapter here. Connect the AC adapter to the KingKORG before you plug it into an AC outlet.

Cable hook
To prevent the power cord from being accidentally pulled out of the DC12V jack, fasten the cable around this hook.

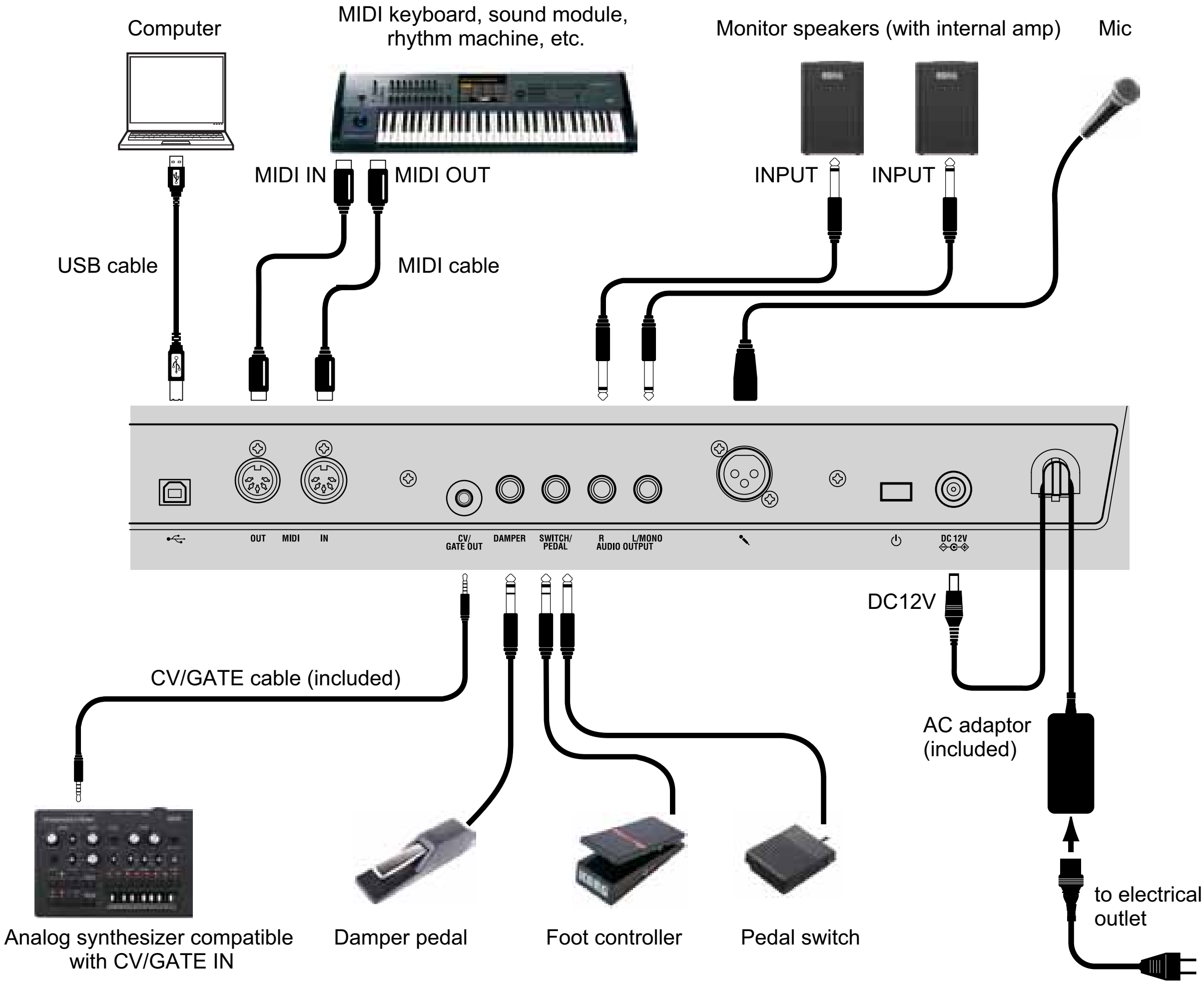
Note regarding power (the Auto Power-Off function)
This instrument is equipped with an auto power-off function. The power will turn off automatically if a certain length of time elapses without any user input. (With the factory settings, the power will turn off when four hours have elapsed without any user input.)
To disable this, change the settings of the GLOBAL “g15: Power Off” page.

English

Making connections and turning on the power

Connections

The illustration below shows a typical example of connections for the KingKORG. Connect your equipment as appropriate for your needs.



You must power-off all your equipment before making connections. If you make connections while the power is on, you might damage your speaker system or cause your equipment to malfunction or be damaged.

1. Connecting your monitor amp or speakers

Connect the KingKORG's AUDIO OUTPUT jacks to the input jacks of your mixer or powered monitor speakers. If you make connections in monaural, use the L/MONO jack.

TIP: We recommend that you use the stereo outputs to take full advantage of the KingKORG's sound.

2. Connecting your mic

If you'll be using the KingKORG as a vocoder, connect your mic to the rear panel mic input so that the audio from the mic input can be used as the modulator. (OM: p.15 "4. Playing vocoder sounds")

3. Connecting pedals and switches

Connect a foot controller and pedal switch as desired.

SWITCH/PEDAL jack

Here you can connect an optional pedal switch (PS-1/PS-3), foot controller (EXP-2), or expression/volume pedal (XPV-10).
Before you use these, you must adjust the settings in Global mode to specify the type of device (switch or pedal) that you've connected.
With the factory settings, this jack is set to use a switch-type device, and is assigned to the "program up" (Prog. Up) function.
Different functions are available for switches and pedals.
If you've specified a switch (Switch), you'll be able to change programs, switch the octave, or turn portamento on/off. Normally the function will remain on only while you continue holding down the pedal, but if desired, you can change this so that the function will toggle on/off each time you press the pedal. If you've specified a pedal (Pedal), you'll be able to control parameters such as volume, expression, and pan. (PG: "8. Foot parameters")

DAMPER jack

Here you can connect an optional DS-1H damper pedal or PS-1 pedal switch, allowing you to turn the damper effect on/off.

4. Connecting a MIDI device or computer

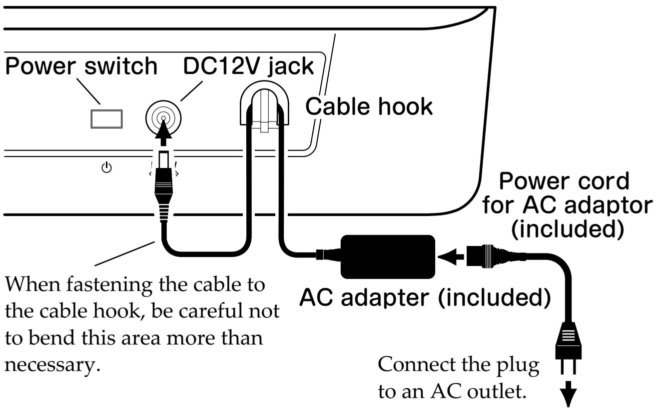
You'll need to make these connections if you want to use the KingKORG's keyboard or controllers to control an external MIDI sound module or to use a different MIDI keyboard or a sequencer to control the KingKORG's sound generator. (PG: "6. MIDI parameters")

5. Connecting the AC adaptor

You must use the included AC adaptor. Using a different AC adaptor may cause malfunctions.

Be sure that the AC outlet provides the correct voltage for your AC adaptor.

1. **Connect the included AC adapter to the DC12V jack located on the rear panel.**
2. **To prevent the plug from being pulled out accidentally, wrap the power cord around the hook on the rear panel. Be careful not to apply excessive force to the collar of the DC plug.**



Turning the power on/off

1. Turning the power on

Before you power-on the KingKORG, you must power-off any external output device such as your powered monitor speakers.

1. **Turn the KingKORG's VOLUME knob all the way toward the left to minimize unwanted audio artifacts during startup.**
2. **Press and hold the power switch until the main display appears; then release the power switch.**
   When the KingKORG starts up, the main display will show information such as the program number and program name.
3. **With the volume lowered on your monitor speakers or other external output system, turn on the power of your output system.**
4. **Slowly raise the KingKORG's VOLUME knob while you adjust the volume of your output system.**

2. Turning the power off

Never turn off the power while data is being saved. Doing so may cause the KingKORG's data to be damaged.

1. **Lower the volume of your monitor speakers or other external output system, and turn off the power of your output system.**
2. **Turn the KingKORG's VOLUME knob all the way toward the left, and press and hold the power switch until the main display goes blank.**

Auto power-off

The KingKORG has an auto power-off function. When a certain duration of time has elapsed without user input on the front panel buttons or knobs, or without the keyboard being played, the power will turn off automatically. With the factory settings, this is set to four hours.

If desired, you can disable this function as follows.

1. Disabling the auto power-off function

1. **Hold down the SHIFT/EXIT button and press the PROGRAM (GLOBAL) button to enter Global mode.**
2. **Use the PAGE +/- buttons to access the GLOBAL "g15: Power Off" page.**
3. **Turn the value dial to choose "Disable."**
4. **To save the change you've made, press the WRITE button to save the global settings. (OM: p.21 "1. Saving global settings")**

   If you turn off the power without saving, the changes you've made to the global settings will be discarded. If you want to use your edited settings in the future, be sure to save them.

Playing the KingKORG

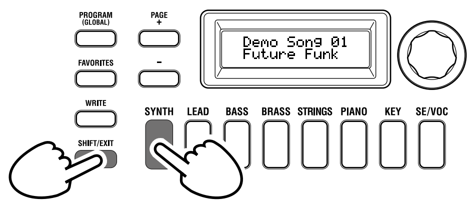
Listening to the demo songs

The KingKORG contains distinctive demo songs in a variety of styles. Before you start playing, take a moment to experience the KingKORG's sounds. (OM: p.112 "Demo song list")

1. Selecting and playing a demo song

The demo songs are assigned to the category/favorites buttons.

1. **Hold down the SHIFT/EXIT button and press a category/ favorites button to select a demo song.**
   The demo will begin playing automatically, and will continue playing consecutively until the last song. When the last demo song has finished playing, playback will continue from the first demo song.
   The button corresponding to the demo song that's playing will blink. To select a different demo song, press an illuminated button.



2. **During demo song playback, press the SHIFT/EXIT button.**
   Demo song playback will stop, and you will return to Program mode.

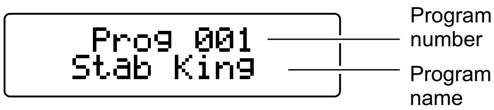
Selecting and playing a program

1. Display screen

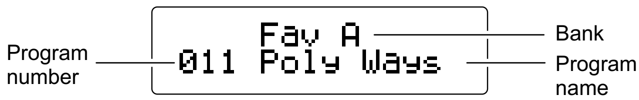
Main display (when playing a program)

When the PROGRAM (GLOBAL) button is lit up, the main display will show the program number and program name.
When the FAVORITES button is lit up, the display will show the bank, program number and program name.

When the PROGRAM (GLOBAL) button is lit

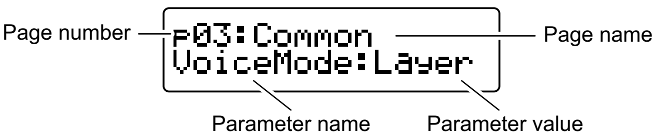


When the FAVORITES button is lit up



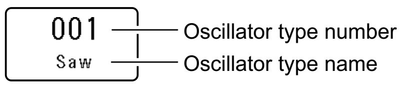
Main display (when editing a program)

The display will show the page number, page name, parameter name, and value. The same contents will also be shown in the display when editing global settings (when the PROGRAM (GLOBAL) button is blinking).



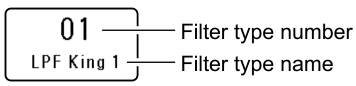
OSCILLATOR sub display

The display will show information about the currently selected oscillator.



FILTER sub display

The display will show information about the currently selected filter.



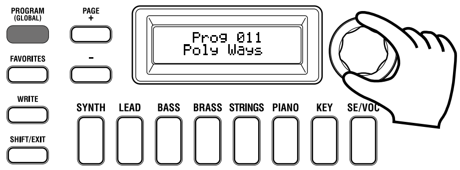
Selecting a program

The KingKORG contains 200 distinctive programs that you can start playing immediately. So that you can select them intuitively, the programs are organized by categories of sound. Try selecting and playing various programs to experience the KingKORG's sound.

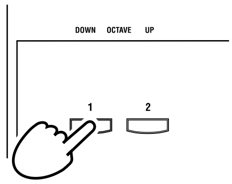
1. Selecting programs by their number

1. **Press the PROGRAM (GLOBAL)button to make it light up.**
   The main display will indicate the program number and program name.
2. **Turn the value dial to select the desired program.**

TIP: Programs for which the SPLIT (POSITION) button is lit up have their voice mode set to split. (PG: "1. Timbre parameters")



3. **Play the keyboard to hear the sound.**
   You can use the OCTAVE UP/DOWN buttons to shift the range of pitches that can be played from the keyboard. (OM: p.14 "Switching octaves")



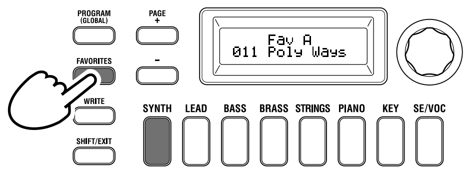
Selecting programs by category

1. **Press the category/favorites button that most closely matches the program (sound) you want.**
   The first program in the selected category will be selected, and that category/favorites button will light up.
2. **Turn the value dial to select the desired program (sound).**
3. **Play the keyboard to hear the sound.**

2. Selecting programs with the FAVORITES button

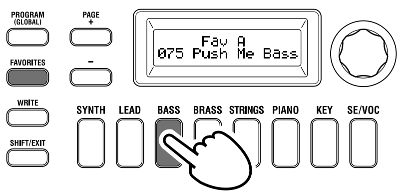
In order to select programs using the FAVORITES button, you must first have stored your favorite programs in the category/favorites buttons. (OM: p.21 "3. Registering programs in the category/favorites buttons")

1. **Press the FAVORITES button to make it light up; then select a bank (A–E).**
   The bank will change each time you press the FAVORITES button, and the main display will show the selected bank.



TIP: By holding down the SHIFT/EXIT button and pressing the FAVORITES button you can move backward through the banks (E → D → C → B → A → E...).

2. **Press the category/favorites button (1–8) in which you stored the program that you want to select.**
   The program will be recalled, and the selected FAVORITES screen will light up.



3. **Play the keyboard to hear the sound.**

Adding variety to the sound

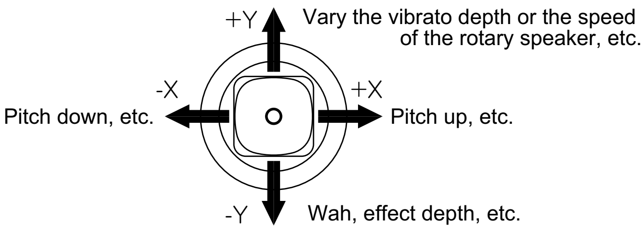
In addition to its keyboard, the KingKORG provides numerous controllers such as the joystick, knobs, and buttons. You can vary the sound by using these controllers to control the filter, LFO, and EG in real time while you play.

1. Using the controllers

Joystick (JS)

You can control various parameters and effects by moving the joystick in four directions (up/down/left/right). The result will be different for each program; try each controller to hear what it does for the program you've selected.

TIP: "Joystick" is abbreviated as JS.



TIP: When you release the joystick, it will automatically return to the center position. However if you want to hold the joystick effect so that it will continue even after you take your hand off the joystick, you can assign the joystick lock function to a foot switch. (PG: "8. Foot parameters")

TIP: You can use the joystick as a virtual patch source. This lets you obtain even richer and more complex effects than those listed above. (PG: "1. Timbre parameters")

2. Playing the keyboard

The KingKORG's keyboard lets you control the sound in the following ways.

Velocity

This allows the force (speed or velocity) of how you play a key to affect the sound. Normally, key velocity is used to control the tone or volume.

The KingKORG's keyboard does not support aftertouch. Some sounds will produce little or no tonal variation in response to key velocity, or are set not to detect velocity.

Keyboard tracking

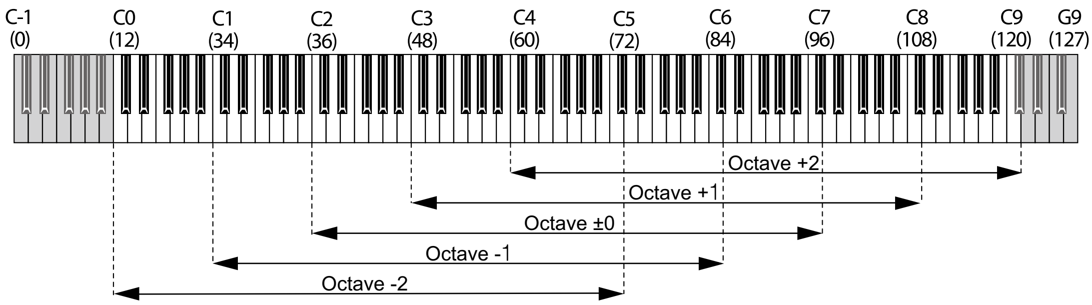
This allows the sound to be affected by the note's position on the keyboard. Normally, keyboard tracking is used to make the tone become brighter as you play higher on the keyboard, or to create a difference in volume between low and high regions of the keyboard.

TIP: Velocity and keyboard tracking can be used as a virtual patch source. (PG: "1. Timbre parameters")

Switching octaves

You can use the OCTAVE UP/DOWN buttons to shift the region of pitches assigned to the keyboard in one-octave steps over a range of +/-2 octaves.

Keyboard range	Button LED
C4 – C9	UP button blinking
C3 – C8	UP button lit
C2 – C7	UP/DOWN buttons unlit
C1 – C6	DOWN button lit
C0 – C5	DOWN button blinking



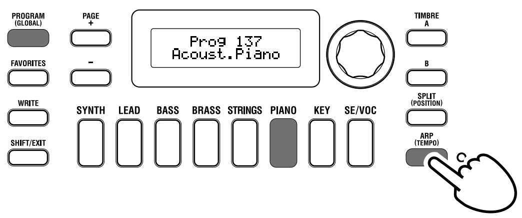
Numbers in parentheses ( ) are MIDI note numbers.

3. Playing arpeggios

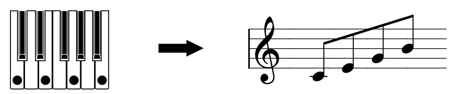
The arpeggiator is a function that automatically plays a broken chord (arpeggio) when you hold down a chord on the keyboard. The KingKORG's arpeggiator provides six arpeggio types, and allows you to change various aspects of the arpeggio, such as the duration (gate time) of the notes. It also provides a "step arpeggiator" that lets you specify the on/off status for up to eight steps, giving you a wide range of performance possibilities.

1. **Select a program. (OM: p.13 "Selecting a program")**
   As an example, let's select a piano sound to try out this function.

2. **Press the ARP (TEMPO) button to make it light up.**
   The arpeggiator will turn on.



3. **Hold down a chord on the keyboard; an arpeggio will start playing.**
   If you hold down the chord shown in the illustration below, the notes will be sounded as depicted by the notation at the right. (Arpeggio type: UP)



To change the tempo, hold down the SHIFT/EXIT button and press the ARP (TEMPO) button to access the PROGRAM "a02: Arp" page. Use the value dial to adjust the tempo.

TIP: The KingKORG provides a tap tempo function. Hold down the SHIFT/EXIT button and repeatedly press the ARP (TEMPO) button at the desired timing interval to set the tempo.

4. **The arpeggio will stop sounding when you take your hand off the keys.**

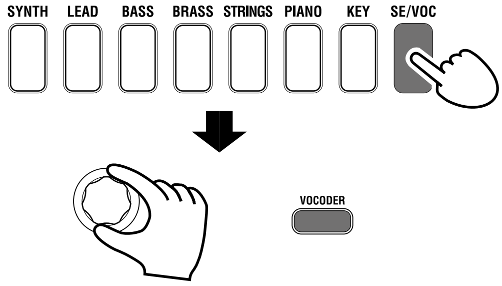
TIP: If desired, you can make the arpeggio continue sounding even after you release the keys. (PG: "3. Arpeggio parameters")

4. Playing vocoder sounds

The vocoder is a function that lets you vocalize into a mic while holding down notes on the keyboard to create the impression that the synthesizer is talking. As an alternative to inputting a human voice, you can create many interesting effects by inputting rhythm sounds or various waveforms.

Connecting a mic and playing the vocoder

1. **Turn the front panel MIC LEVEL knob all the way toward the left. Connect the mic to the rear panel mic jack.**
2. **Press the PROGRAM (GLOBAL) button to make it light.**
3. **Press the category/favorites SE/VOC button to make it light up, and then turn the value dial to select a program (sound) for which the VOCODER button is lit up.**



4. **Turn the MIC LEVEL knob to adjust the mic input level.**

   TIP: Adjust the level so that the MIC LEVEL PEAK LED does not light up.

5. **While vocalizing into the mic, play the keyboard.**
   Try vocalizing different words and holding down different notes on the keyboard, and notice the effect that this has on the vocoder sound.

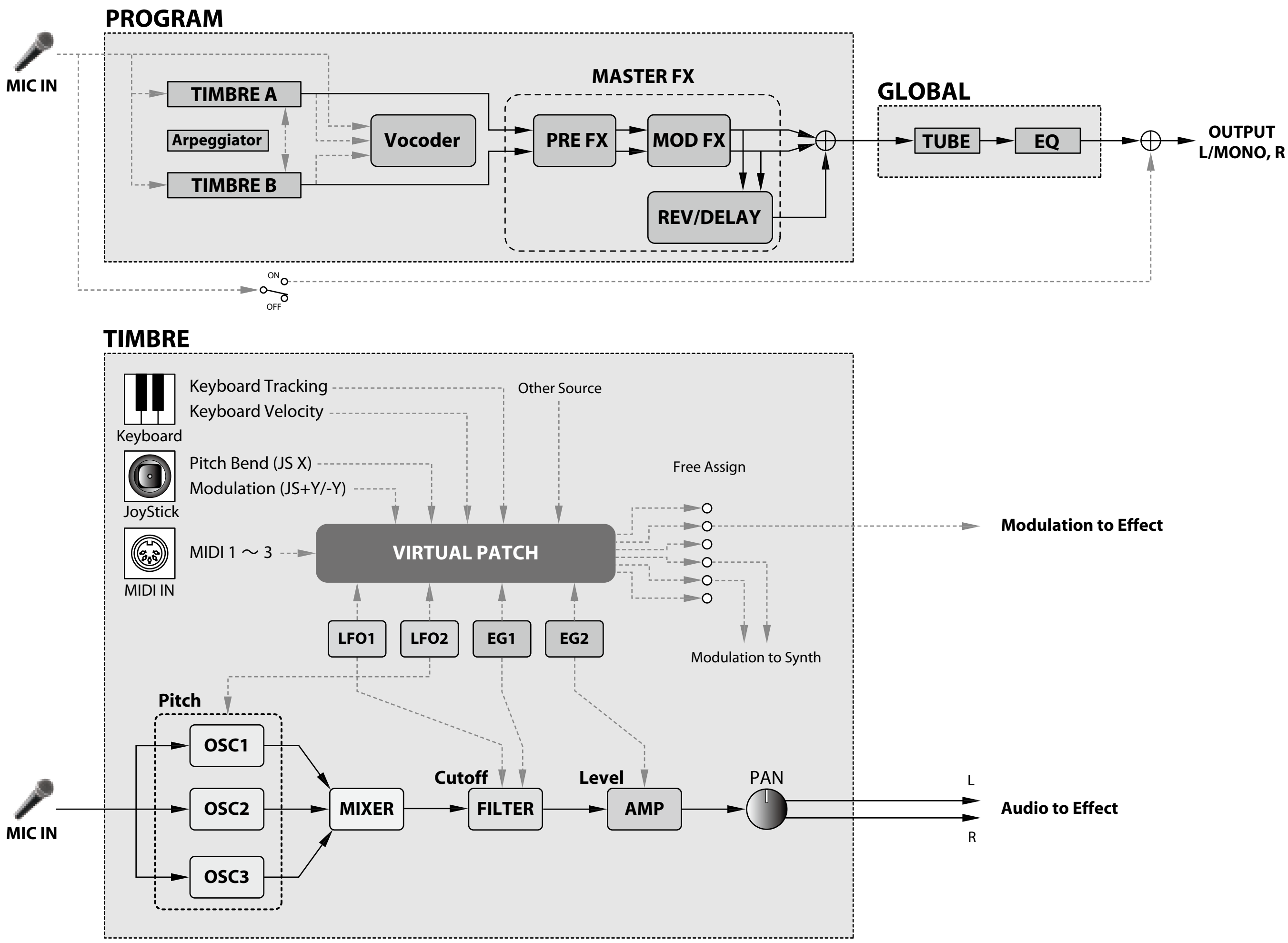
Editing the sound

How a program is organized

Before you start editing, you'll need to understand the basics of how the sounds are created. Once you understand how the KingKORG's sounds are structured, you'll be able to freely create the sounds you want.

1. Synthesizer

As shown in the illustration, a synth program consists of timbres A/B, arpeggiator, vocoder and the master effects.



The three elements of sound: pitch, tone, and volume

Sound has three basic elements: pitch, tone, and volume. Just like the analog synthesizers of the past, the KingKORG analog modeling synthesizer provides "oscillator," "filter," and "amp" (amplifier) sections that control these three elements. Edit the oscillator settings to change the pitch, the filter settings to change the tone, and the amp settings to change the volume.

The KingKORG's oscillators, filter, and amp

On the KingKORG, the oscillator settings are in the PROGRAM "s05–s12: Pitch" pages and the PROGRAM "s13:OSC1–s27: OSC3)" pages. Use the Pitch pages to specify the pitch of the basic waveform, and use the OSCILLATOR pages to select the waveform. The waveforms generated by these oscillators are mixed in the Mixer page. The filter settings are in the PROGRAM "s31–38: Filter" pages. On these pages, you can modify the tonal character by applying a filter to the sound being generated by the oscillators. Finally, the amp settings are in the PROGRAM "s39–42: Amp" pages, allowing you to adjust the volume. By editing in these pages, you'll create the basic sound of the program.

EG, LFO, keyboard tracking, virtual patches, and controllers

In addition to the oscillator, filter, and amp settings, the sound can be affected by change over time, by its pitch range, or by performance expressions. Such changes can be controlled by modulators and controllers such as the EG (Envelope Generator), LFO (Low Frequency Oscillator), keyboard tracking, virtual patches, and the joystick. By using these modulators and controllers you can apply complex changes to the sound.
Take a look at the illustration above. Observe the signal flow from OSC → FILTER → AMP, and notice how the EGs and LFOs can affect each section.

Timbres (TIMBRE A/B)

Each timbre consists of an oscillator, filter, amp, EG, LFO, virtual patches, and equalizer. The KingKORG has two timbres, and you can combine these two timbres to create a richer-sounding program.

Oscillator (OSC1, OSC2, OSC3)

The oscillators give you a choice of 127 types of oscillator algorithms, including the sawtooth wave and square wave typically found on an analog synthesizer, as well as noise, PCM/DWGS, and the waveform being input from the mic jack. You can also make the waveform richer and thicker by applying the unison setting.

Mixer (MIXER)

This section adjusts the volume levels of oscillator 1 (OSC1), oscillator 2 (OSC2), and oscillator 3 (OSC3), and outputs the combined signal to the filter (FILTER).

Filter (FILTER)

The filter varies the brightness of the sound by removing or boosting certain portions of the frequency spectrum of the sound generated by the oscillator. Filter settings will have a large impact on the character of the sound. In addition, you can use envelope generator 1 (EG1) to vary the cutoff frequency of each filter over time.

Amp (AMP)

This section consists of the amp (AMP) and pan (PAN) settings. The amp specifies the volume, and the pan specifies the stereo position of the sound. You can also use envelope generator 2 (EG2) to vary the volume over time.

Envelope generators (EG1, EG2)

An envelope generator applies time-variant change to parameters that make up the sound. Each envelope generator defines the "shape" of the time-variant change using four parameters: attack time, decay time, sustain level, and release time. EG1 is assigned to control the filter cutoff frequency, and EG2 is assigned to control the amp volume. You are also free to use an envelope generator in conjunction with a virtual patch as an envelope source for another parameter.

LFOs (LFO1, LFO2)

An LFO (Low Frequency Oscillator) applies cyclic change to parameters that make up the sound. Each timbre has two LFOs, each giving you a choice of five waveforms. LFO2 is assigned as the source of the pitch modulation controlled by the joystick. You are also free to use an LFO in conjunction with a virtual patch as a modulation source for another parameter.

Virtual patch (VIRTUAL PATCH)

The virtual patch functionality lets you use not only EG or LFO but also sources such as velocity (keyboard playing strength) and keyboard tracking (the keyboard region that you play) as modulation sources to control the parameters that make up the sound. This gives you a great deal of freedom in creating original sounds. For each timbre, you can create virtual patch settings for six parameters. (PG: "1. Timbre parameters")

Master effects (MASTER FX)

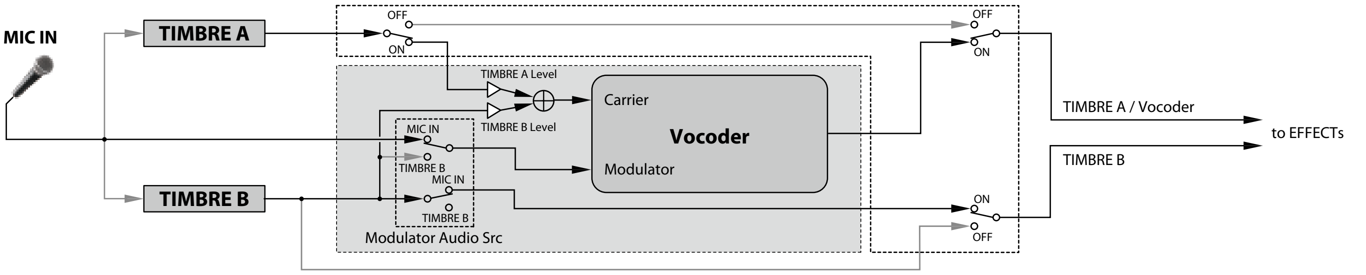
Each program contains three types of master effect. By applying an effect to each timbre, you can add finishing touches to the overall sound of the program.

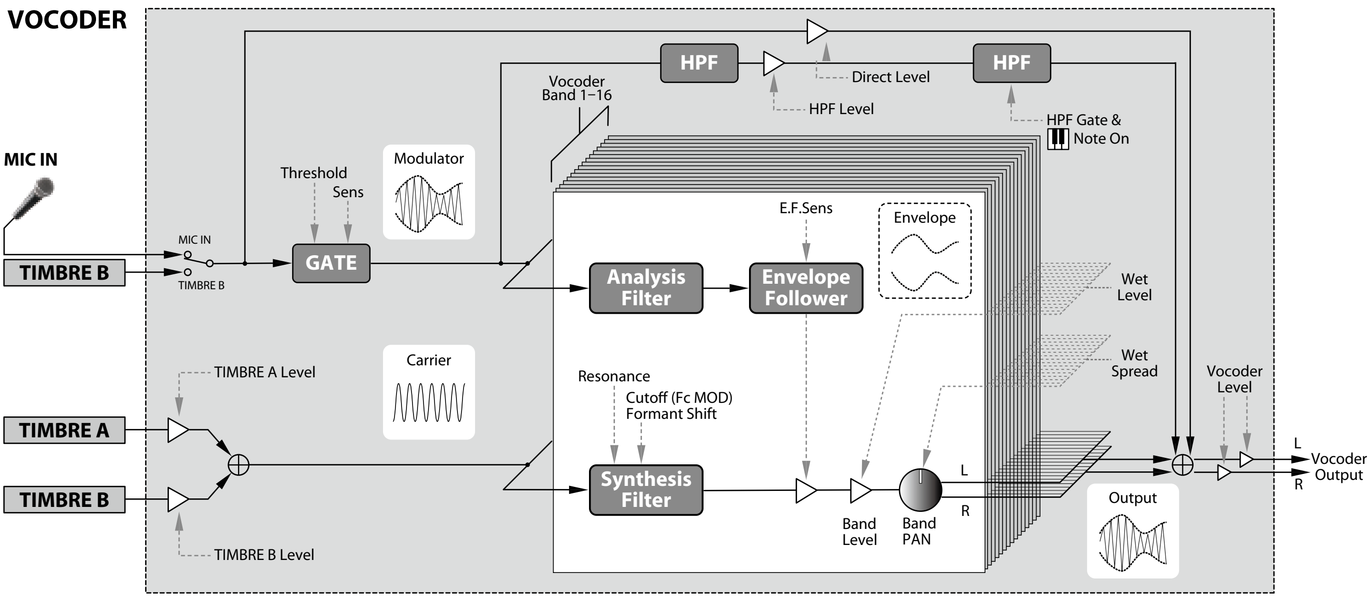
Arpeggiator (ARPEGGIATOR)

The arpeggiator automatically generates an arpeggio (broken chord) when you hold down a chord on the keyboard. For programs that use two timbres, you can apply the arpeggiator to either or both timbres. This is a step arpeggiator with six arpeggio types.

2. Vocoder (VOCODER)

A vocoder analyzes the frequency characteristics of one signal called the "modulator" (such as a human voice input via a mic) and applies these characteristics to a filter that is processing a different signal called the "carrier" (such as an oscillator waveform), thus producing distinctive effects such as an instrument that appears to be talking. The KingKORG contains a sixteen-band vocoder that can not only simulate not the classic vocoder sounds of the past but it can also create original vocoder sounds where the tonal character or the level of each band can be controlled. As shown in the illustration below, the vocoder consists of the carrier (the signal being modified), the modulator (the signal that controls the modifying), and the vocoder section (VOCODER) itself.





Carrier (CARRIER)

This is the basic sound (signal). The best choice for the carrier waveform is a waveform that contains large numbers of overtones, such as a sawtooth wave or a pulse wave with a fixed pulse width. The outputs of the two sources timbre A and timbre B are mixed and used as the carrier.

Modulator (MODULATOR)

This is the sound (signal) whose character is imposed on the carrier. Typically, a human voice is used as the modulator input. On the KingKORG, you can select either the mic input (Input) or timbre B (Timbre B) as the modulator. If you select timbre B, the output of timbre B will be input to the vocoder's modulator.

Vocoder section (VOCODER)

This consists of two sets of sixteen bandpass filters (the analysis filter, the synthesis filter and an envelope follower). The audio signal input to the modulator is sent to sixteen filters (the analysis filter), and an envelope follower will detect the volume envelope (time-variant change) of each frequency band. The carrier signal is sent to a separate set of sixteen filters (the synthesis filter), and the envelope detected from the analysis filter is used to control the volume of each band in the synthesis filter, thus varying the tonal character of the carrier signal and producing the impression that the carrier signal is talking. It is also possible to shift the frequencies of the carrier bandpass filter. This allows you to raise or lower the frequency response while preserving the character of the modulator, creating dramatic changes in the sound.

Basic program editing

1. How to create sounds

There are two ways to edit sounds on the KingKORG.

- You can select a program that's close to the sound you want, and create the desired program by making the necessary changes.
- You can start editing the program from scratch (an initialized state).

Choose a method, and get started creating and playing your own sounds!

Editing from a saved program

1. **Select the program that you want to edit. (OM: p.13 "Selecting a program")**
2. **Operate the front panel knobs and dial.**
   Consider how the sound you're imagining differs from the original program, and select the parameter that you need to edit.

If you select another program or turn off the power before you've written your edited program, the changes you made will be lost. (OM: p.21 "2. Saving a program")

If you want to create a program from scratch

If you want to create a program from scratch, start by initializing to enter program. (OM: p.20 "1. Initializing a program")
This results in a set of simple and easily understandable settings, which will help you understand how each section works, and will be convenient when creating a sound from scratch.

2. Editing two timbres

In each program, you can use two timbres: TIMBRE A and TIMBRE B.

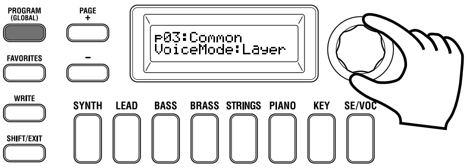
TIP: You can't select TIMBRE B if the PROGRAM "p03: Common" page Voice Mode parameter is set to "Single." If "Layer" or "Split" is selected, the TIMBRE A/B select buttons will light to indicate the timbre that you're editing.

TIP: The voice mode parameter in the PROGRAM "p03: Common" page is common to the entire program.

Using two timbres (Layer)

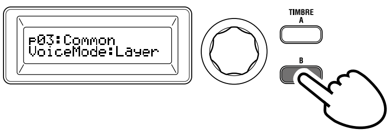
When using two timbres, you have a choice of two modes that determine how the timbres will work. In this example, we'll set the PROGRAM "p03: Common" page Voice Mode parameter to "Layer." When you set this parameter to "Layer," the two timbres will be heard simultaneously when you play the keyboard.

1. **Use the PAGE +/- buttons to access the PROGRAM "p03 Common" page.**
2. **Turn the value dial to set the voice mode to "Layer."**
   The TIMBRE A select button and the master effect timbre LEDs will light up.



Selecting a timbre to edit

When editing a program that uses two timbres, you'll need to select a timbre to edit.
Use the TIMBRE A/B select buttons to select the timbre that you want to edit. The timbre select button you selected will light up, allowing you to edit that timbre.



Editing the filter and EG

On the KingKORG you can use the front panel knobs and buttons to control the filter and EG in real time.
You can choose one of three ways in which the knobs will work when you turn them. (PG: "5. GLOBAL parameters")

FILTER

Cutoff (CUTOFF)

This adjusts the cutoff frequency of the filter. The brightness of the sound will change. Turning the knob toward the left will darken the sound; turning it toward the right will brighten the sound.

Resonance (RESONANCE)

This adjusts the amount of resonance for the filter. Resonance adds a distinctive tonal character.

EG (Envelope Generator)

Attack (ATTACK1, ATTACK2)

This adjusts the attack time of EG1 (filter EG) and EG2 (amp EG). The attack specifies the time from note-on (the moment you press the key) until the attack level is reached. It changes the way in which the EG1 and EG2 will start. Turning the knob toward the left will shorten the attack time; turning it toward the right will lengthen the attack time.

Decay (DECAY1, DECAY2)

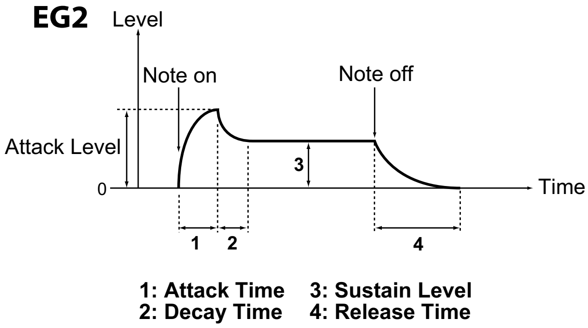
This adjusts the decay time of EG1 (filter EG) and EG2 (amp EG). The decay specifies the time from when the attack level is reached until the sustain level is reached. Turning the knob toward the left will shorten the decay time; turning it toward the right will lengthen the decay time.

Sustain (SUSTAIN1, SUSTAIN2)

This adjusts the sustain level of EG1 (filter EG) and EG2 (amp EG). The sustain specifies the level that is reached after the decay time has elapsed and is sustained as long as you hold down the key. Turning the knob toward the left will lower the sustain level; turning it toward the right will raise the sustain level.

Release (RELEASE1, RELEASE2)

This adjusts the release time of EG1 (filter EG) and EG2 (amp EG). The release specifies the time from note-off (the moment you release the key) until the sound has decayed to silence. It will vary the release time of EG1 and EG2. Turning the knob toward the left will shorten the release time; turning it toward the right will lengthen the release time.

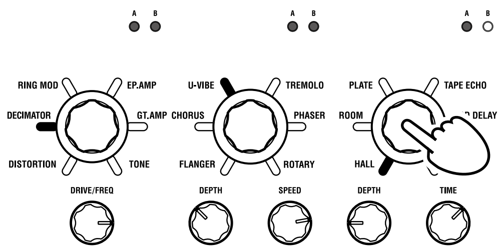


Adjusting effect settings

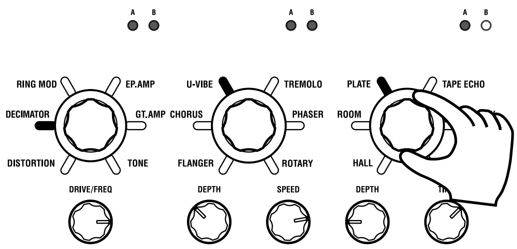
The KingKORG provides master effects that let you apply a variety of effects to the sound, such as distorting it, modulating it, or adding reverberation. The master effects are applied to the overall sound of the two timbres.
The master effects consist of three sections (PRE FX, MOD FX, REV/DELAY), and you can choose one type of effect for each section.
For example you might choose "EP.AMP" for the PRE FX section, "TREMOLO" for the MOD FX section, and "HALL" for the REV/DELAY section. For each section, you can also specify the timbre(s) where that effect will apply.

1. **Press an FX type select dial to select the timbre(s) where that effect will apply.**
   The selected timbre LED(s) will light up. If both timbre LEDs A and B are unlit, that effect will not be applied.

   The timbre LED B will not light if the program's voice mode is "Single."



2. **Select an effect.**
   The LED of the selected effect will light.



3. **Use the FX control knobs to adjust the parameter values.**

3. Editing the vocoder

Selecting the vocoder for editing

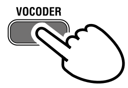
The procedure for editing the vocoder is essentially the same as when editing a timbre, but you'll first need to turn the vocoder on and select the vocoder as the target for editing.

The "v02:Voc.Carrier–v18:Voc.Amp" pages won't appear unless you've pressed the VOCODER button to turn on the vocoder switch.

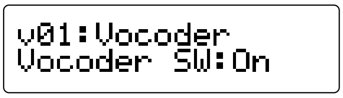
The parameters of the 16 band-pass filters (analysis filter and synthesis filter) and the envelope follower can be edited in the PROGRAM "v09:Voc.Filter–v18:Voc.Amp" pages.

1. **Select a synth program. (OM: p.13 "Selecting a program")**

2. **Press the VOCODER button to make it light up.**
The vocoder will turn on, and will be selected as the target for editing.



3. **Use the PAGE +/- buttons to access the vocoder parameter editing pages.**



TIP: If you raise the direct level in the PROGRAM "v15:Voc.Amp" page, the audio input will be output directly. Adjust this value while checking the audio input.

TIP: If you are unable to notice the effect, press the VOCODER button to make it light up, and then adjust the timbre A level in the PROGRAM "v02:Voc.Carrier" page or the vocoder level in the PROGRAM "v18:Voc.Amp" page.

Carrier (CARRIER)

The most suitable waveform for the carrier is a waveform that contains a large number of overtones, such as a sawtooth wave or a pulse wave with a fixed pulse width. These parameters can be edited in the PROGRAM "v02–v03:Voc.Carrier" pages.

TIP: To input a sawtooth wave to the carrier, edit timbre A so that its PROGRAM "s13:OSC1" page Type setting is "SAW," and edit the vocoder setting in the PROGRAM "v02:Voc.Carrier" page to specify the timbre A input level.

Modulator (MODULATOR)

A human voice is typically input as the modulator. On the KingKORG, you can choose either the mic input (Input) or timbre B (Timbre B) as the modulator. You can edit these parameters in the PROGRAM "v04:Voc.Modultr" page.

4. Editing the arpeggiator

Selecting the timbre(s) to arpeggiate

For a program that uses two timbres, you can select the timbre(s) that will be played by the arpeggiator.
In the PROGRAM "a05:Arp" page you can specify the timbre(s) that will be sounded by the arpeggiator. You can make both timbres A/B be arpeggiated, or arpeggiate just one timbre.

Tonal effects synchronized with the arpeggio

Synchronizing the LFO frequency or delay time to the arpeggiator tempo

You can synchronize the frequency of LFO1 or LFO2 to the arpeggio tempo. This lets you apply modulation that's synchronized with the tempo. This also gives you the ability to specify an effect's delay time as a multiple of the tempo so that the delay time will follow even if you change the tempo of the arpeggio. You can also synchronize the KingKORG's arpeggiator to an external MIDI sequencer, so that the LFO1/2 frequency or the delay time will be controlled from your external sequencer.

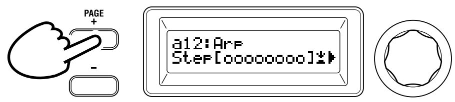
Modifying the arpeggio

You can modify the arpeggio by turning each arpeggio step on/off. This is called the "step arpeggiator" function.

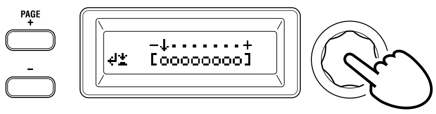
Using the step arpeggiator to modify the arpeggio

1. **Press the PROGRAM (GLOBAL) button to make it light.**

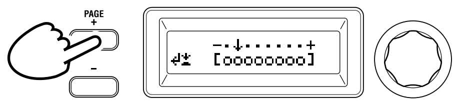
2. **Use the PAGE +/- buttons to access the PROGRAM "a12:Arp" page.**



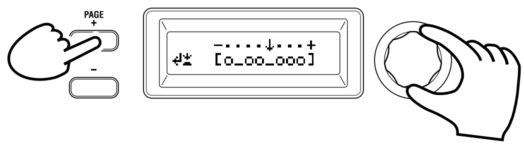
3. **Press the value dial.**
The step setting screen will appear.



4. **Use the PAGE +/- buttons to move the "↓" cursor, selecting the step that you want to edit.**



5. **Turn the value dial to turn the step on or off.**
In the main display, set the indication to "O" (on) for steps that you want to enable. If you select "_" (off), the note for that step will be a rest.
Repeat steps 4 and 5 to specify other steps.



6. **Press the value dial to confirm the on/off settings of the steps.**

TIP: The number of available steps can be specified in the PROGRAM "a10: Arp" page. (PG: "3. Arpeggio parameters")

5. Restoring an edited program value to its original setting

When you set a value to the same value stored in the original preset program or saved program, the ORIGINAL VALUE LED will light up. After editing a value, you can restore that value to its original setting by turning knob to the value that makes the ORIGINAL VALUE LED light up.
If you want to discard all the edits you've been making, and recall the content that's stored in internal memory, simply select another program without saving the current edits, and then recall the desired program once again.

About global settings

Switch to Global mode when you want to change settings that apply to the entire KingKORG or when you want to make MIDI-related settings. Global mode contains various settings such as master tune, transpose, and global MIDI channel. (PG: "5. GLOBAL parameters")

Changes you make to these settings will be lost if you turn off the power without saving. Be sure to save your settings if you want to keep them. (OM: p.21 "1. Saving global settings")

Other functions

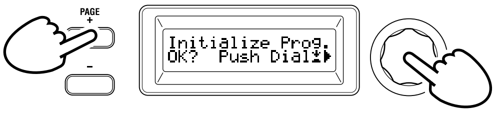
1. Initializing a program

Here's how to initialize the settings of the selected program.

This procedure will initialize the settings of the that's being edited program. It will not change the contents stored in internal memory.

If you want to save the initialized state, save the program. (OM: p.21 "2. Saving a program")

1. **Select the program that you want to initialize. (OM: p.13 "Selecting a program")**
2. **Use the PAGE +/- buttons to access the PROGRAM "u01: Utility" page, and press the value dial.**
   A screen will ask you to confirm that you want to initialize the program.



TIP: If you decide not to initialize, press the SHIFT/EXIT button.

3. **Press the value dial once again.**
   When initialization is finished, the display will indicate "Complete!" and you will automatically return to the top screen.

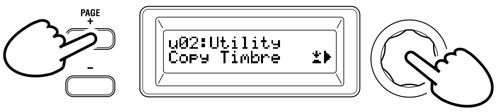
2. Copying a timbre

Here's how you can copy the settings of another program's timbre to a timbre (either A or B) of the currently selected program.

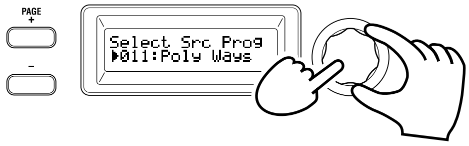
This operation recalls settings to a timbre of the program that's being edited . It will not change the contents stored in internal memory.

Only one timbre can be copied at a time.

1. **First select the program that includes the copy-destination timbre. (OM: p.13 "Selecting a program")**
2. **Use the PAGE +/- buttons to access the PROGRAM "u02: Utility" page, and press the value dial.**

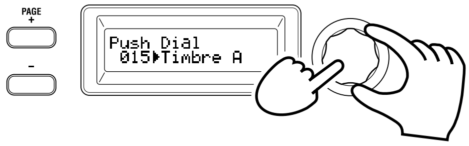


3. **Turn the value dial to select the program that contains the copy-source timbre, and press the dial to confirm your selection.**
   When selecting a program, the TIMBRE A or B select button will light depending on the timbres used by the copy-source program.



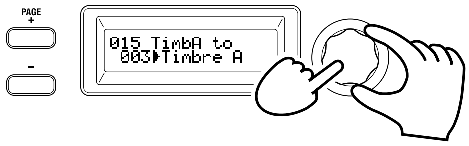
The TIMBRE A or B select buttons will not respond if you press them at this time.

4. **Confirm the copy-source timbre.**
   If the copy-source program uses two timbres, the copy-source timbre button will blink. Select the desired timbre if necessary, and press the value dial to confirm your selection.

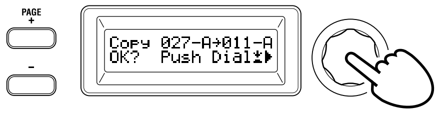


TIP: While the TIMBRE A or B select button is blinking, you can also make your choice by pressing a button.

5. **Confirm the copy-destination timbre.**
   If the copy-destination program uses two timbres, the TIMBRE A or B select button will blink. As necessary, turn the value dial to select the copy-destination timbre, and press the value dial to confirm your selection.



6. **A confirmation screen will appear in the main display; verify the settings, and press the value dial.**
   When the copy is completed, the display will indicate "Complete!" and you will return to the top screen of the "u02: Utility" page.



TIP: If you want to save the copied state, save the program. (OM: p.21 "2. Saving a program")

TIP: You can press the SHIFT/EXIT button to return to the previous step. If you decide not to copy a timbre, press the SHIFT/EXIT button several times.

3. Restoring the factory settings

Here's how to restore the KingKORG's programs and global data settings to their factory-set condition. The factory settings are called the "preload data." To return to the factory-set state, execute the Load Preload operation.

When you execute Load Preload, the factory set data will overwrite the data you've saved in internal memory. Make sure that you don't mind losing this data.

Do not touch the KingKORG's knobs or keyboard while the Preload operation is in progress. Never turn off the power during this process.

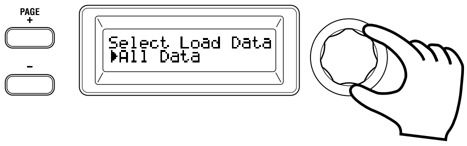
Of factory-set programs 1–300, programs 201–300 (programs containing no preset data) will not return to their factory-set state. If programs are saved in these locations, they will remain in that state.

You can't execute the Load Preload operation if memory protect is turned on. Turn off memory protect before you

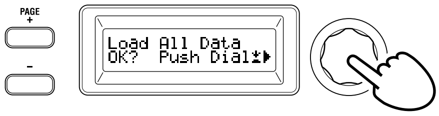
continue. (PG: "5. GLOBAL parameters")

1. **Hold down the SHIFT/EXIT button and press the PROGRAM (GLOBAL) button.**
   You'll enter Global mode, and the PROGRAM (GLOBAL) button will blink.
2. **Use the PAGE +/- buttons to select the GLOBAL "u01: Utility" page item Load Preload, and press the value dial.**
3. **Turn the value dial to select the type of data that will be restored to its factory-set condition.**

1Program:	Data of the currently selected program
ALL Program:	Data for programs 1–200
Global:	Global data
All Data:	Programs 1–200 and global data



4. **Press the value dial; a confirmation screen will appear.**



TIP: If you decide not to load the data, press the SHIFT/EXIT button or the PROGRAM (GLOBAL) button.

5. **Press the value dial once again.**
   When the selected data has been loaded, the display will indicate "Completed!" and you will automatically return to the top screen.

Saving

Saving your settings

If you want to keep the global settings or programs that you've edited, you must save them to internal memory.

⚠ If you turn off the power without saving, any changes that you've made to the global settings will be lost. Be sure to save your edited settings if you want to use them in the future.

⚠ If you've edited a program, the changes you've made will be lost if you select another program or turn off the power without saving. Be sure to save your edited settings if you want to use them in the future.

⚠ You can't save your settings if memory protect is turned on. Turn off memory protect before you proceed. (PG: "5. GLOBAL parameters")

1. Saving global settings

Which settings are saved?

When you save global data, the following settings are saved.

- All parameters in the GLOBAL "g01–g44" pages

⚠ The state of the OCTAVE UP/DOWN buttons is not saved. The TUBE BOOST button and TUBE ON button settings are saved as global parameters.

To save the global settings, proceed as follows in Global mode.

1. **Hold down the SHIFT/EXIT button and press the PROGRAM (GLOBAL) button to enter Global mode.**
   The main display will show the global parameter edit screen, and the PROGRAM (GLOBAL) button will blink.
2. **Press the WRITE button.**
   The main display will show a confirmation screen, and the WRITE button will blink.

   TIP: If you decide not to save, press the SHIFT/EXIT button at this point.
3. **Press the WRITE button once again.**
   When the data has been saved, the display will indicate "Complete!" and you will return to the previous screen.

   ⚠ Never turn off the power while data is being saved. The data may be destroyed if you do so.

2. Saving a program

Which settings are saved?

When you save a program, the following settings are saved.

- All parameters in PROGRAM "p01–06 (Program), s01–80 (Synth), v01–18 (Vocoder), a01–12 (Arp)"
- Master effect settings (PRE FX, MOD FX, REV/DELAY)

⚠ The status of some of the front panel settings will not be saved (the selected state of the TIMBRE A/B select buttons, OSCILLATOR select button, LFO select button)

⚠ The state of the OCTAVE UP/DOWN buttons will not be saved.

⚠ Since TUBE and EQ are global effects that apply to all programs in common, their settings are not saved for each program.

To save a program, proceed as follows in Program mode.

1. **Press the WRITE button.**
   The main display will show a screen allowing you to specify the save-destination, and the WRITE button will blink.
2. **Turn the value dial to select the storage location (program number).**

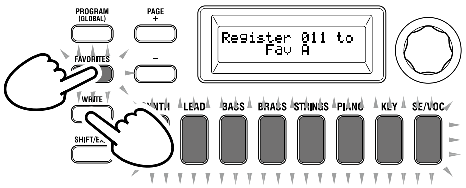
   TIP: If you decide not to save the program, press the SHIFT/EXIT button at this point.
3. **Press the WRITE button once again.**
   When the data has been saved, the display will indicate "Complete!" and you will return to the previous screen.

   ⚠ Never turn off the power while data is being saved. The data may be destroyed if you do so.

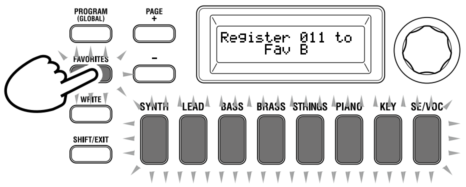
3. Registering programs in the category/favorites buttons

The KingKORG provides a convenient Favorites function that lets you recall a program by pressing a single button. This can be very convenient when you're playing live. In order to use this function, you'll need to register your favorite programs in the category/favorites buttons.

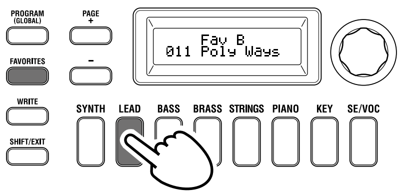
1. **Select a program that you want to register. (OM: p.13 "Selecting a program")**
2. **Hold down the WRITE button and press the FAVORITES button.**
   The FAVORITES button and all of the category/favorites buttons will blink.



3. **Press the FAVORITES button to select the bank (A–E) where you want to register the program.**
The FAVORITES button will light up, and the bank will change each time you press the button.



4. **Press the category/favorites button where you want to register the program.**
The category/favorites button that you pressed will blink; when registration is complete, the button will be steadily illuminated.



Never turn off the power while registration is in progress. The data may be destroyed if you do so.

TIP: You are free to change a program that's registered in Favorites. Select Favorites, turn the dial to select the desired program, and then press the WRITE button.

Trouble shooting

If the KingKORG does not function as you expect, check the following points.

Power does not turn on

- ❑ Is the AC adapter connected to an AC outlet? (OM: p.11 "Connections")
- ❑ Are you holding down (long-pressing) the power switch when turning the power on? (OM: p.12 "Turning the power on/off")

No sound when you play the keyboard

- ❑ Is your powered monitor system or headphones connected to the correct jack(s)? (OM: p.11 "Connections")
- ❑ Is the connected monitor system powered-on, and is the volume raised?
- ❑ Is the VOLUME knob set to a position where sound will be output?
- ❑ In the GLOBAL "g17: MIDI Basic" page, is the local control setting "On"?
- ❑ Were any volume-related parameters set to a value of "0"?
- ❑ In the PROGRAM "s32: Filter" page, could the cutoff value be "0"?

Volume is too soft when the TUBE control is turned on

- ❑ It may be that the vacuum tube is worn out. Please contact a Korg service center.

Can't input sound

- ❑ Is the mic connected correctly to the mic jack?
- ❑ Could the MIC LEVEL knob be turned all the way to the left?
- ❑ In a vocoder program, have you specified "Input" for the audio you're using as the modulator?

Can't edit

- ❑ If turning a knob does not change the parameter:
  In the GLOBAL "g11: Common>Knob" page, could the setting be "Catch"?
- ❑ If when you turn a knob, the position indicated by the knob does not match the value shown in the display:
  If the GLOBAL "g11: Common>Knob"page setting is set to "ValueScale," the actual parameter value may differ from the position indicated by the knob.
- ❑ If the sound does not change when you use a knob:
  Have you used the TIMBRE A/B select buttons to correctly select the timbre that you want to edit?
- ❑ If you can't select timbre B:
  In the PROGRAM "p03: Common" page, could the voice mode be set to "Single"?
- ❑ If you can't select vocoder parameters in Edit mode:
  Is the VOCODER button on (lit)?
- ❑ If the changes you made to a program or to the global settings have not been remembered, did you turn the power off before executing the Write operation? In the case of a program, your edits will also be lost if you select a different program. Perform the Write operation to save your edits before you switch programs or turn off the power.

Can't save program settings

- ❑ In the GLOBAL "g12: Common" page, could the protect setting be "On"?
- ❑ If the program you edited is not saved, have you used the value dial to correctly specify the save-destination (program number)?

Arpeggiator will not start

- ❑ Is the arpeggiator on (ARP (TEMPO) button lit up)?
- ❑ Is the arpeggiator assigned to a timbre?
- ❑ In the GLOBAL "g19: MIDI Basic" page, is the clock setting correct?

No response to MIDI messages sent from an external device

- ❑ Is the MIDI cable or USB cable connected correctly?
- ❑ Does the MIDI channel of the data transmitted from the external MIDI device match the MIDI channel of the KingKORG?
- ❑ In the GLOBAL "g23–g27: MIDI Filter" page, is the setting "Enable"?

Transpose, velocity curve, and arpeggiator data is not recognized correctly

- ❑ In the GLOBAL "g03: Common" page, is the position setting correct?

Can't control timbres on separate MIDI channels

- ❑ If the PROGRAM "p03: Common" page's voice mode is set to "Single," the KingKORG will receive only one MIDI channel.

English

Specifications

Sound generation system	XMT (eXpanded Modeling Technology)
Programs	
Number of programs	300 programs (200 preset / 100 user)
Number of categories	8 categories
Timbres	Max 2 timbres (Layer / Split)
Maximum Polyphony	24 voices max
Synth	
Oscillator	
Structure	3 oscillators (choose from analog, noise, DWGS, PCM, and MIC IN types)
Number of types	127 types (32 analog and noise, 64 DWGS, 30 PCM, MIC IN)
Filter	
Structure	1 filter (choose from LPF, HPF, BPF)
Number of types	18 types (7 LPF, 5 HPF, 6 BPF)
Modulation	
Structure	EG: 2 units, LFO: 2 units
Routing	Virtual patches: 6 sets
Effects	
Sections	Program effects x 3 (PRE FX, MOD FX, REV/DELAY) + EQ (2Band) + TUBE (Stereo)
Types	PRE FX: 6 types (DISTORTION, DECIMATOR, RING MOD, GT.AMP, EP.AMP, TONE) MOD FX: 6 types (FLANGER, CHORUS, U-VIBE, TREMOLO, PHASER, ROTARY) REV/DELAY: 6 types (HALL, ROOM, PLATE, TAPE ECHO, MOD DELAY, BPM DELAY)
Vocoder	16-band vocoder, formant shift function, formant hold function
Arpeggiator	Up to 8 steps (number of steps can be changed), 6 types (UP/DOWN/ALT1/ALT2/RANDOM/TRIGGER)
Audio	
Input	
Mic jack	
Connector	XLR-3-31 type (balanced)
Input impedance	6.8 kΩ
Maximum level	-12 dBu
Output	
AUDIO OUTPUT (L/MONO, R) jacks	
Connectors	6.3 mm TS phone jacks (unbalanced) L/MONO, R
Load impedance	10 kΩ or higher
Maximum level	+8.2 dBu
Headphone jack	
Connector	3.5 mm stereo mini-phone jack
Maximum level	60 mW + 60 mW @ 33 Ω
Displays	
Main	16 x 2 character OLED display
OSCILLATOR, FILTER	128 x 64 pixel OLED display
Keyboard	61-note semi-weighted keyboard (velocity sensitive)
Controllers	
Internal	Joystick, OCTAVE UP/DOWN buttons, category/favorites buttons
Inputs	DAMPER jack (half-damper not supported), SWITCH/PEDAL jack
Output	CV/GATE OUT jack
External connections	MIDI IN, OUT, USB B connector
Power supply	AC adapter jack (DC 12 V, ⊖-C-⊕)
Power consumption	10 W
Dimensions (width x depth x height)	1,027 mm x 313 mm x 96 mm /40.43 " x 12.32 " x 3.78 "
Weight	7.0 kg / 15.43 lbs
Operating temperature range	0 – +40 °C (non-condensing)
Included items	Owner's manual, AC Adapter, CV/GATE cable
Options	XVP-10: Expression/volume pedal, EXP-2: Foot controller, DS-1H: Damper pedal, PS-1, PS-3: Pedal switch

* Specifications and appearance are subject to change without notice for mprovement.

Français

KingKORG SYNTHESIZER

Manuel d'utilisation

Sommaire

Nous vous remercions d'avoir choisi le synthétiseur KingKORG de Korg. Pour profiter au mieux de votre nouvel instrument, veuillez lire attentivement ce manuel et suivre ses consignes.

Précautions

Emplacement

L'utilisation de cet instrument dans les endroits suivants peut en entraîner le mauvais fonctionnement.

- En plein soleil
- Endroits très chauds ou très humides
- Endroits sales ou fort poussiéreux
- Endroits soumis à de fortes vibrations
- A proximité de champs magnétiques

Alimentation

Branchez l'adaptateur secteur mentionné à une prise secteur de tension appropriée. Evitez de brancher l'adaptateur à une prise de courant dont la tension ne correspond pas à celle pour laquelle l'appareil est conçu.

Interférences avec d'autres appareils électriques

Les postes de radio et de télévision situés à proximité peuvent par conséquent souffrir d'interférences à la réception. Veuillez dès lors faire fonctionner cet appareil à une distance raisonnable de postes de radio et de télévision.

Maniement

Pour éviter de les endommager, manipulez les commandes et les boutons de cet instrument avec soin.

Entretien

Lorsque l'instrument se salit, nettoyez-le avec un chiffon propre et sec. Ne vous servez pas d'agents de nettoyage liquides tels que du benzène ou du diluant, voire des produits inflammables.

Conservez ce manuel

Après avoir lu ce manuel, veuillez le conserver soigneusement pour toute référence ultérieure.

Evitez toute intrusion d'objets ou de liquide

Ne placez jamais de récipient contenant du liquide près de l'instrument. Si le liquide se renverse ou coule, il risque de provoquer des dommages, un court-circuit ou une électrocution.

Veillez à ne pas laisser tomber des objets métalliques dans le boîtier (trombones, par ex.). Si cela se produit, débranchez l'alimentation de la prise de courant et contactez votre revendeur korg le plus proche ou la surface où vous avez acheté l'instrument.

Note concernant les dispositions (Seulement EU)

Quand un symbole avec une poubelle barrée d'une croix apparait sur le produit, le mode d'emploi, les piles ou le pack de piles, cela signifie que ce produit, manuel ou piles doit être déposé chez un représentant compétent, et non pas dans une poubelle ou toute autre déchetterie conventionnelle. Disposer de cette manière, de prévenir les dommages pour la santé humaine et les dommages potentiels pour l'environnement. La bonne méthode d'élimination dépendra des lois et règlements applicables dans votre localité, s'il vous plaît, contactez votre organisme administratif pour plus de détails. Si la pile contient des métaux lourds au-delà du seuil réglementé, un symbole chimique est affiché en dessous du symbole de la poubelle barrée d'une croix sur la pile ou le pack de piles.

Gestion des donnees

Une erreur de manipulation ou un dysfonctionnement peut provoquer la perte du contenu de la mémoire. Veuillez utiliser le logiciel "Editor" fourni pour archiver vos données
importantes sur ordinateur ou sur un support de mémoire amovible. Korg décline toute responsabilité pour tout dommage résultant de la perte de données.

À propos de la lampe

La durée de vie d'une lampe n'est pas uniforme. Si la lampe est grillée, adressez-vous à un centre de SAV de Korg.

Toute opération de réglage et toute réparation, y compris le remplacement de la lampe, doivent être confiées à un technicien qualifié.

À propos du manuel d'utilisation

La documentation pour ce produit comprend les manuels suivants.

- Manuel d'utilisation (ce que vous lisez)
- Guide des paramètres (que vous pouvez télécharger sur le site internet de Korg). *http://www.korg.co.jp/English/Distributors/ or http://www.korg.com/*

Manuel d'utilisation

Ce guide propose une introduction simple aux fonctions principales du KingKORG. Lisez d'abord ce manuel.

Guide des paramètres

Ce guide fournit des informations sur tous les paramètres du KingKORG.

Consultez ce guide chaque fois que vous souhaitez des informations sur le rôle de paramètres spécifiques.

Le Guide des paramètres comprend les sections suivantes.

- Guide des paramètres
- Guide des effets
- Guide MIDI

Ouvrez et consultez le Guide des paramètres sur votre ordinateur.

Abréviations désignant les manuels

MU: Manuel d'utilisation
GP: Guide des paramètres

Saisies d'écran du manuel

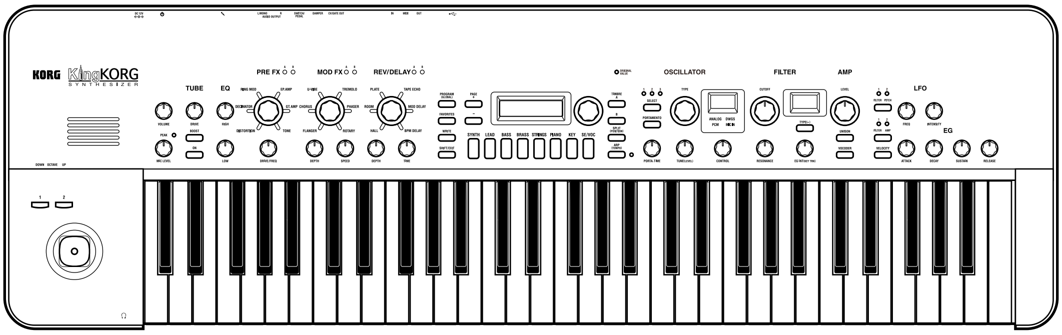
Les valeurs des paramètres figurant dans les illustrations de ce manuel sont uniquement fournies à titre d'exemple; elles ne correspondent pas nécessairement aux réglages qui apparaissent sur l'écran du KingKORG.

Exemple de notation dans la page d'affichage principale

page GLOBAL "g15: Power Off"

En mode Global, le nom de la page est affiché en haut de l'écran principal.

Caractéristiques principales



Un son sophistiqué

1. Fonction de synthétiseur bénéficiant du nouveau moteur sonore XMT

La technologie XMT ('eXpanded Modeling Technology', c.-à-d. à plusieurs modélisations) de Korg permet de créer une vaste palette de sons via des manipulations simples. Le KingKORG offre une grande variété d'algorithmes d'oscillateur, dont des ondes en dents de scie et des ondes carrées, typiques des synthés analogiques, mais aussi des formes d'onde de bruit et PCM/DWGS.

2. Un filtre qui a du caractère

Le filtre est l'un des éléments essentiels déterminant le caractère sonore d'un synthétiseur analogique. Outre un filtre numérique de haute qualité, le KingKORG propose une modélisation fidèle des filtres analogiques équipant les bons vieux synthétiseurs classiques, bref tout ce qu'il faut pour créer des sons pleins d'impact.

3. Circuit de distorsion à lampe 100% analogique

Fruit des années d'expérience et de savoir-faire de Korg dans le domaine de la conception de circuits analogiques, un circuit de distorsion à lampe entièrement analogique a été incorporé à l'instrument comme effet de mastérisation. Outre chaleur et dynamique, ce circuit génère une puissante distorsion.

4. Fonction 'Vocoder'

Le KingKORG est doté d'une fonction Vocodeur vous permettant de traiter le signal de l'oscillateur avec votre voix (via un micro) afin de donner l'impression que le synthétiseur «parle».

5. Connexions virtuelles

Six jeux de connexions virtuelles permettent de connecter des contrôleurs tels que l'enveloppe, le LFO et les fonctions du joystick à des paramètres comme la hauteur ou la fréquence du filtre afin de moduler ces paramètres et d'obtenir un degré inédit de création sonore.

6. 200 Programs internes

Le KingKORG dispose de 200 Programs organisés en huit catégories telles que synthétiseur, son lead et basse. Vous êtes donc paré pour démarrer avec un incroyable éventail de sons prêts à l'emploi. En outre, l'instrument comporte une mémoire utilisateur avec 100 emplacements disponibles pour recueillir vos sons «perso».

Utilisation intuitive

7. Panneau avant

Vous pouvez éditer les sons de manière intuitive en manipulant directement les commandes et boutons organisés en sections sur le panneau avant.
L'écran propose aussi des pages d'édition qui permettent de modifier tous les paramètres du KingKORG.

8. Fonction 'Favorites'

La fonction Favorites vous permet de rappeler vos Programs favoris d'une pression sur un seul bouton. Vous pouvez mémoriser un total de 40 Programs sous les huit boutons de catégories/Programs favoris et rappeler instantanément ces Programs préférés.

Contrôleurs et fonctions épaulant votre jeu

9. Arpégiateur à pas

L'arpégiateur à pas génère automatiquement un arpège quand vous maintenez un accord sur le clavier. Vous avez le choix entre six types d'arpèges et vous pouvez définir la durée et l'intervalle des notes arpégées. Pour plus de possibilités, vous pouvez aussi activer/désactiver chaque pas.

10. Joystick

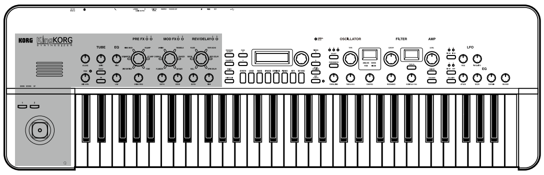
Le KingKORG comporte un joystick, ce contrôleur très apprécié des stations de travail de Korg. Vous pouvez contrôler librement la variation de hauteur et les paramètres des Programs en déplaçant le joystick vers le haut/le bas/la gauche/la droite. Vous pouvez aussi connecter une pédale commutateur et l'utiliser pour maintenir l'effet du joystick pendant votre jeu.

11. Librarian software

En reliant le KingKORG à votre ordinateur via USB, vous pouvez utiliser le logiciel de bibliothèque pour gérer les Programs du KingKORG sur votre ordinateur. Le logiciel de bibliothèque peut être téléchargé gratuitement sur le site internet de Korg (*http://www.korg.co.jp/English/Distributors/ or http://www.korg.com/*).

Description des panneaux et fonctions

Panneau avant (joystick/son/distorsion/effets)



Commande VOLUME
Cette commande règle le volume du signal transmis aux prises AUDIO OUTPUT (L/MONO, R) et à la prise casque.

Témoin MIC LEVEL PEAK
Ce témoin s'allume quand le signal d'entrée de la prise micro est saturé en raison d'un niveau excessif.

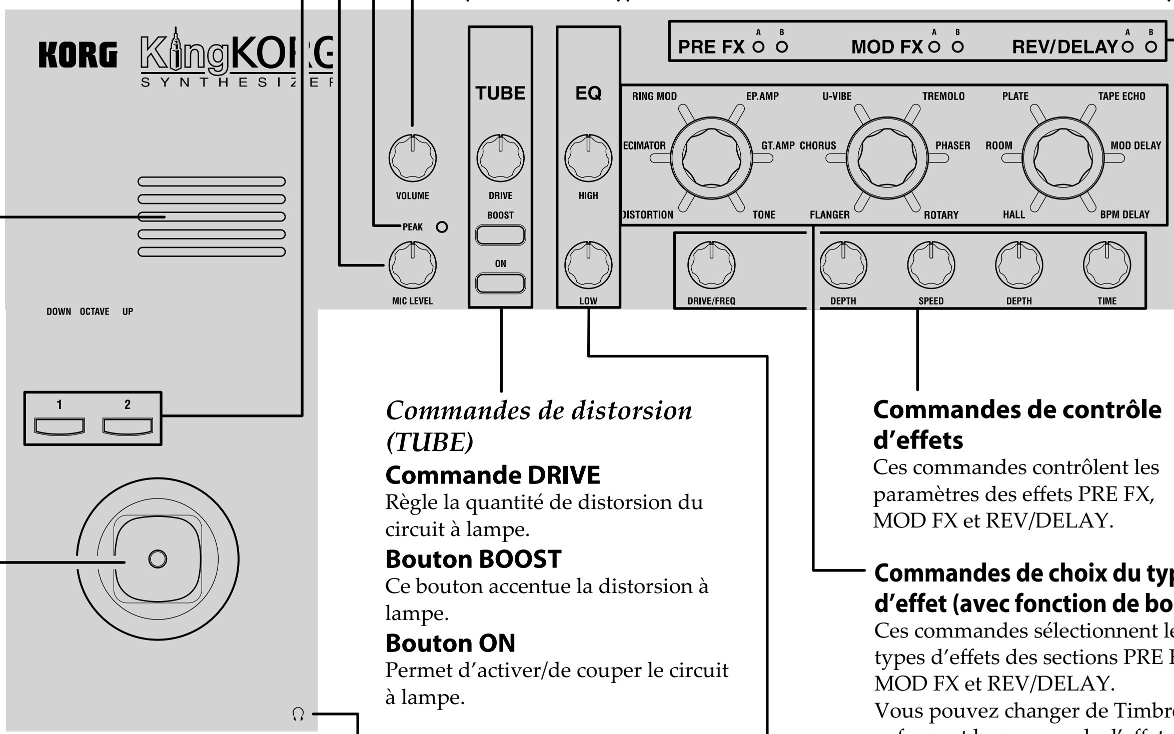
Commande MIC LEVEL
Cette commande règle le niveau d'entrée de la prise micro.

Boutons OCTAVE UP/DOWN
Ces boutons transposent la plage de hauteur assignée au clavier par pas d'une octave sur une plage de +/-2 octaves.
(MU: p.35 «Transposition par octaves»)

Témoins de Timbre
Le témoin du Timbre auquel vous appliquez un effet s'allume.

Effets Global (GLOBAL FX)

Effets maîtres (MASTER FX)



Commandes de distorsion (TUBE)

Commande DRIVE
Règle la quantité de distorsion du circuit à lampe.

Bouton BOOST
Ce bouton accentue la distorsion à lampe.

Bouton ON
Permet d'activer/de couper le circuit à lampe.

Commandes de contrôle d'effets
Ces commandes contrôlent les paramètres des effets PRE FX, MOD FX et REV/DELAY.

Commandes de choix du type d'effet (avec fonction de bouton)
Ces commandes sélectionnent les types d'effets des sections PRE FX, MOD FX et REV/DELAY.
Vous pouvez changer de Timbre en enfonçant la commande: l'effet est alors appliqué à l'autre Timbre.

Joystick (JS)
Le joystick contrôle la hauteur et l'intensité de modulation (expression). Déplacez le joystick vers la gauche/droite pour contrôler la hauteur, et vers le haut/bas pour contrôler la modulation.
Vous pouvez assigner des types de modulation différents aux directions haut et bas du joystick.

Prise casque
Branchez-y un casque doté d'une fiche minijack. Cette prise produit le même signal que les prises OUTPUT (L/MONO, R). Réglez le niveau du casque avec la commande VOLUME.

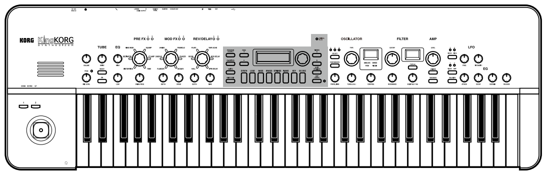
Commandes d'égalisation (EQ)
Ces commandes permettent de régler le grave et l'aigu du signal du KingKORG.

Commande HIGH
Cette commande agit sur la plage de l'aigu. Vous pouvez manipuler cette commande en maintenant enfoncé le bouton SHIFT/EXIT afin d'ajuster la fréquence de coupure de l'aigu (HIGH).

Commande LOW
Cette commande agit sur la plage du grave. Vous pouvez manipuler cette commande en maintenant enfoncé le bouton SHIFT/EXIT afin d'ajuster la fréquence de coupure du grave (LOW).

TUBE (lampe)
⚠ La lampe risque de se briser si elle est soumise à un choc.
Si la lampe est brisée, veillez à la faire remplacer sans tarder.

Panneau avant (commandes principales)



Bouton PROGRAM (GLOBAL)

Ce bouton a deux fonctions.

[PROGRAM]

Quand vous voulez jouer des Programs, appuyez sur ce bouton pour sélectionner le mode Program. Le bouton s'allume et l'écran principal affiche l'écran de jeu de Program.

[GLOBAL]

Pour effectuer des réglages globaux affectant le KingKORG tout entier, maintenez enfoncé le bouton SHIFT/EXIT et appuyez sur ce bouton pour sélectionner le mode Global. Le bouton se met alors à clignoter et l'écran principal affiche la page des réglages globaux.

Boutons PAGE +/-

Ces boutons permettent d'accéder à la page d'édition voulue. Servez-vous des boutons +/- pour passer en revue les pages d'écran.

Écran principal

Cet écran affiche diverses informations comme les données de Programs et les valeurs de paramètres.

Molette de valeur (avec fonction de bouton)

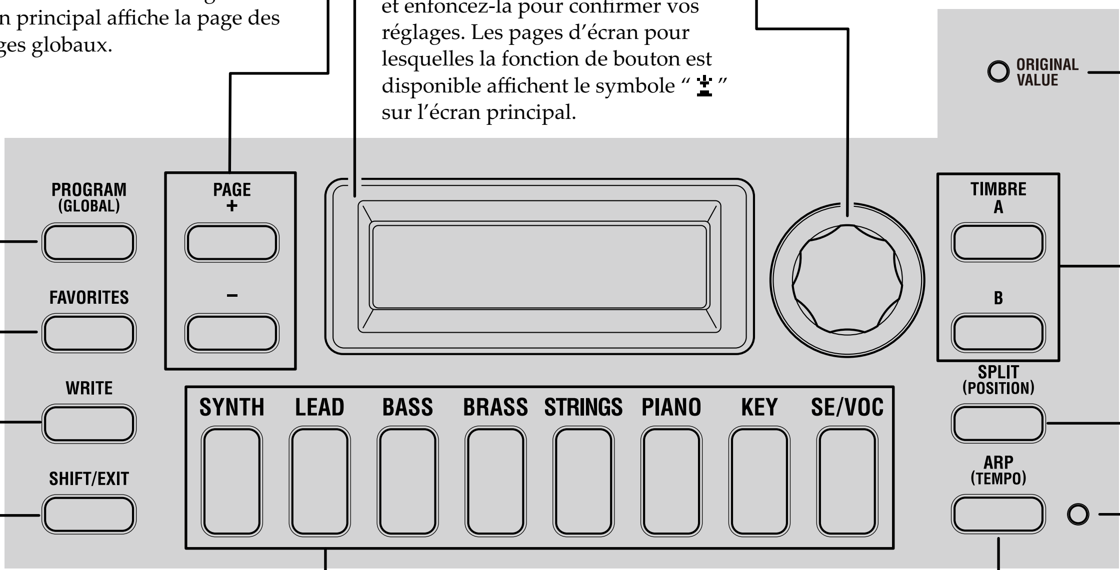
Tournez cette molette pour éditer les valeurs des Programs ou paramètres et enfoncez-la pour confirmer vos réglages. Les pages d'écran pour lesquelles la fonction de bouton est disponible affichent le symbole “ ” sur l'écran principal.

Boutons TIMBRE A/B de sélection

Ces boutons permettent de choisir le Timbre piloté avec les commandes en face avant (OSCILLATOR/FILTER, AMP/LFO/EG). Vous pouvez sélectionner les deux Timbres en appuyant simultanément sur les boutons A et B.

Témoin ORIGINAL VALUE

Ce témoin s'allume quand la valeur que vous éditez avec les commandes et boutons en face avant correspond à la valeur sauvegardée dans l'instrument.



Bouton SHIFT/EXIT

Ce bouton permet d'accéder aux fonctions additionnelles (SHIFT) d'une commande ou d'un bouton, ou de retourner à l'écran de sélection de Program (EXIT).

Bouton WRITE

Ce bouton permet de sauvegarder un Program ou paramètre global que vous avez édité, ou de mémoriser un Program comme favori.
(MU: p.43 «Sauvegarde»)

Bouton FAVORITES

Ce bouton active la fonction Favorites, qui permet de sélectionner facilement un son ou de changer de jeu de Programs favoris.
Chaque pression sur ce bouton sélectionne le jeu suivant dans cet ordre: A → B → C → D → E → A….
Vous pouvez enfoncer ce bouton tout en maintenant le bouton SHIFT/EXIT enfoncé pour passer en revue les banques dans l'ordre suivant: E → D → C → B → A → E….
Pour couper la fonction Favorites, appuyez sur le bouton PROGRAM (GLOBAL).

Boutons de catégories de Programs/de Programs favoris

Quand le bouton PROGRAM (GLOBAL) est allumé, ces boutons permettent d'activer le premier Program de la catégorie correspondante. Quand le bouton FAVORITES est allumé, ces boutons rappellent directement le Program favori correspondant. La fonction Favorites vous permet de mémoriser vos Programs préférés afin de les rappeler en appuyant simplement sur un bouton.

Bouton ARP (TEMPO)

Ce bouton permet d'activer/de couper l'arpégiateur et de régler son tempo. Vous disposez aussi d'une fonction Tap Tempo pour 'taper' le tempo.
(MU: p.36 «4. Jouer des arpèges»)

Témoin TEMPO

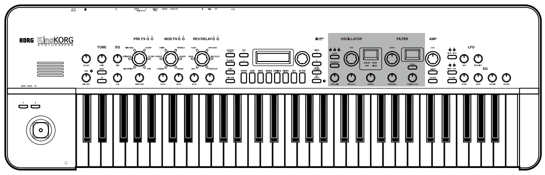
Ce témoin clignote sur le tempo choisi.

Bouton SPLIT (POSITION)

Ce bouton permet d'activer/de couper la fonction de partage (Split) et de définir le point de partage. Chaque pression sur ce bouton active/coupe alternativement la fonction de partage. Ce bouton est aussi utilisé pour définir le point de partage.
(GP: «1. Paramètres de Timbre»)

Français

Panneau avant (oscillateur/filtre)



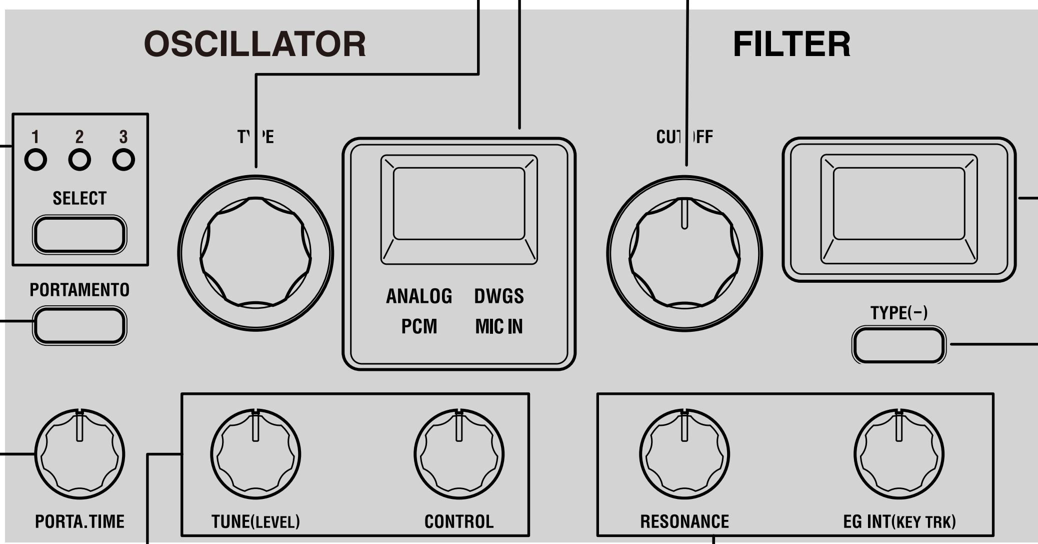
Bouton de sélection d'oscillateur (OSCILLATOR)
Choisissez avec ce bouton le numéro de l'oscillateur que vous voulez piloter. Le témoin de l'oscillateur actif s'allume sur le panneau avant.

Écran auxiliaire d'oscillateur
Cet écran affiche des informations sur l'oscillateur actif.

Commande OSCILLATOR TYPE de choix d'oscillateur (avec fonction de bouton)
Cette commande sélectionne le type d'oscillateur. Vous pouvez appuyer sur cette commande pour choisir la première forme d'onde des catégories Off, ANALOG, DWGS, PCM ou MIC IN.

Commande FILTER CUTOFF
Cette commande règle la fréquence de coupure du filtre.

Écran auxiliaire de filtre
Cet écran affiche des informations sur le filtre actif.



Commandes d'oscillateur (OSCILLATOR)
Ces commandes agissent sur les paramètres de chaque oscillateur.

Commande TUNE (SEMI)
Règle l'écart de hauteur ('Detune') par rapport à la hauteur de base. Vous pouvez maintenir le bouton SHIFT/EXIT enfoncé et tourner cette commande pour effectuer le réglage par pas de demi-ton.

Commande CONTROL
Cette commande règle le paramètre CONTROL 1 de l'oscillateur. Le paramètre en question dépend du type d'oscillateur que vous avez sélectionné. Vous pouvez maintenir le bouton SHIFT/EXIT enfoncé et tourner cette commande pour régler le paramètre CONTROL 2.
(GP: «1. Paramètres de Timbre»)

Commande PORTA. TIME
Détermine la vitesse du portamento.

Bouton PORTAMENTO
Il fait office d'interrupteur pour l'effet de portamento; ce dernier produit une transition de hauteur fluide d'une note à l'autre.

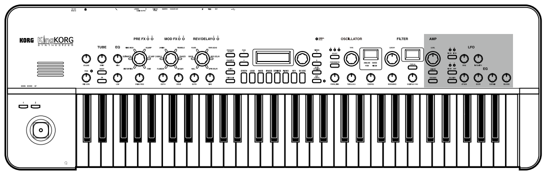
Commandes de filtre (FILTER)
Ces commandes règlent les paramètres de filtre.

Commande RESONANCE
Cette commande règle l'intensité de résonance du filtre.

Commande EG INT (KEY TRK)
Cette commande règle l'intensité à laquelle l'enveloppe varie la fréquence de coupure dans le temps. Vous pouvez maintenir le bouton SHIFT/EXIT enfoncé et tourner cette commande pour régler l'intensité avec laquelle la fréquence de coupure change en fonction de la zone du clavier où vous jouez (c.-à-d. des notes hautes aux notes basses).

Bouton FILTER TYPE (-) de choix du type de filtre
Ce bouton permet de choisir le type de filtre. Vous pouvez maintenir le bouton SHIFT/EXIT enfoncé et appuyer sur ce bouton pour passer les types de filtre en revue dans l'ordre décroissant (05 → 04 → 03 → 02 → 01...).

Panneau avant (AMP/LFO/EG)



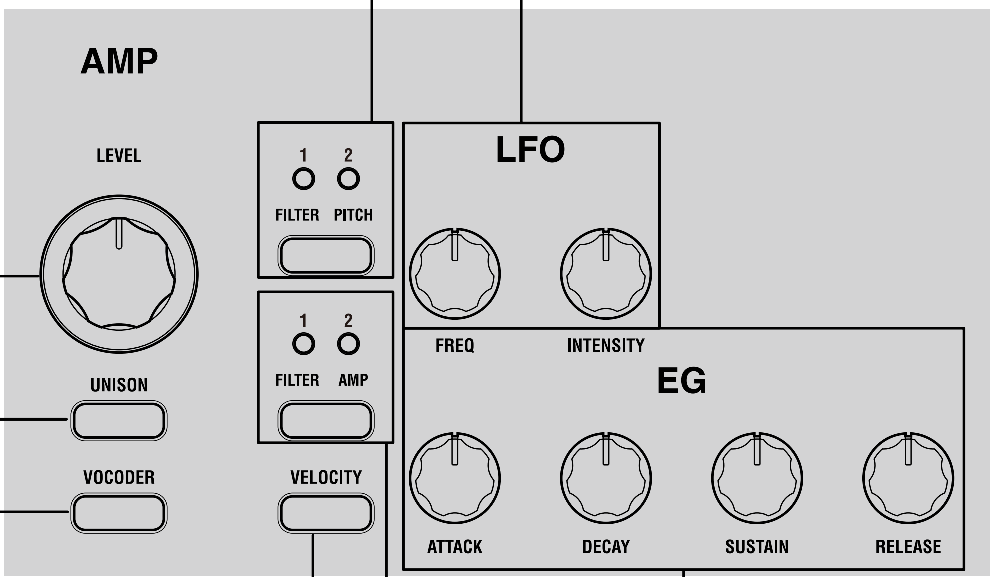
Bouton de sélection du LFO
Ce bouton permet de choisir le LFO affecté par les commandes de LFO. Le témoin du LFO actif s’allume sur le panneau avant. Le témoin clignote à la fréquence du LFO.

Commandes de LFO
Ces commandes agissent sur les paramètres de LFO.

Commande FREQ
Cette commande règle la fréquence du LFO.

Commande INTENSITY
Cette commande définit l'intensité avec laquelle le LFO agit sur le filtre ou la hauteur.

Commande AMP LEVEL
Cette commande règle le volume du Timbre.



Bouton VOCODER
Ce bouton active/coupe la fonction Vocoder.
Ce bouton active/coupe la fonction Vocoder.
Vous pouvez enfoncer ce bouton tout en maintenant le bouton SHIFT/EXIT enfoncé pour activer/couper la fonction Mic Thru.

Bouton UNISON
Ce bouton active/coupe la fonction Voice Unison du Timbre.
Vous pouvez enfoncer ce bouton tout en maintenant le bouton SHIFT/EXIT enfoncé pour afficher l’écran des réglages de la voix d’unisson.

Bouton de sélection d’enveloppe
Ce bouton choisit l’enveloppe affectée par les commandes d’enveloppe (EG). Le témoin de l’enveloppe active s’allume sur le panneau avant.
Ce témoin clignote en synchronisation avec l’effet de l’enveloppe.

Bouton VELOCITY
Ce bouton active/coupe la fonction de sensibilité à la vélocité de l’enveloppe; cette fonction permet d’agir sur les paramètres de l’enveloppe en fonction de la force avec laquelle vous enfoncez les touches du clavier.

Commandes d’enveloppe (EG)
Ces commandes agissent sur les paramètres d’enveloppe.

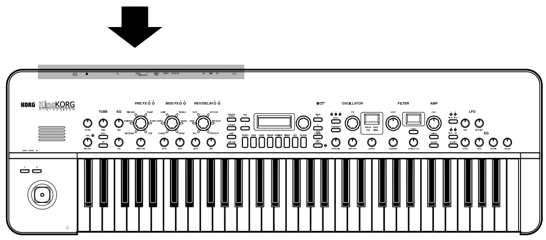
Commande ATTACK
Cette commande règle la durée s’écoulant entre le déclenchement de la note (le moment où vous enfoncez une touche) et le moment où le niveau de l’attaque (la valeur maximum de l’enveloppe) est atteint.

Commande DECAY
Cette commande définit la durée entre le franchissement du niveau d’attaque et celui du niveau de maintien.

Commande SUSTAIN
Cette commande définit le niveau auquel le volume est maintenu après l’écoulement de la durée de chute.

Commande RELEASE
Cette commande définit la durée entre la coupure de note (le moment où vous relâchez la touche) et le moment où plus aucun son n’est audible.

Panneau arrière

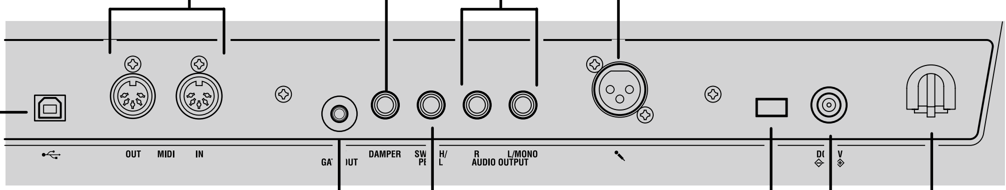


Prise DAMPER
Cette prise permet de brancher une pédale de maintien (Damper).

Prise MIDI IN/OUT
Ces prises permettent au KingKORG d’échanger des messages MIDI avec un appareil MIDI externe.

Prises AUDIO OUTPUT
Ces prises permettent de brancher des enceintes actives, un ampli stéréo, une console de mixage ou un enregistreur multipiste. Pour une connexion mono, servez-vous de la prise L/MONO.

Prise pour micro
Branchez un micro à cette prise.
Les Programs de type Vocoder utilisent le signal du micro comme modulateur sonore.



Prise USB B
Cette prise permet au KingKORG d’échanger des messages MIDI avec un ordinateur.

Prise CV/GATE OUT
Cette prise produit un signal CV/Gate (de tension de contrôle ou 'Control Voltage’ et de gate). Vous pouvez relier cette prise à un synthétiseur analogique afin de le piloter de différentes façons.

Prise SWITCH/PEDAL
Cette prise permet de brancher une pédale ou pédale commutateur.

Interrupteur
Il met l’appareil sous/hors tension.

Prise DC 12V
Branchez l’adaptateur secteur fourni à cette prise. Branchez l’adaptateur secteur au KingKORG avant de le brancher à une prise secteur.

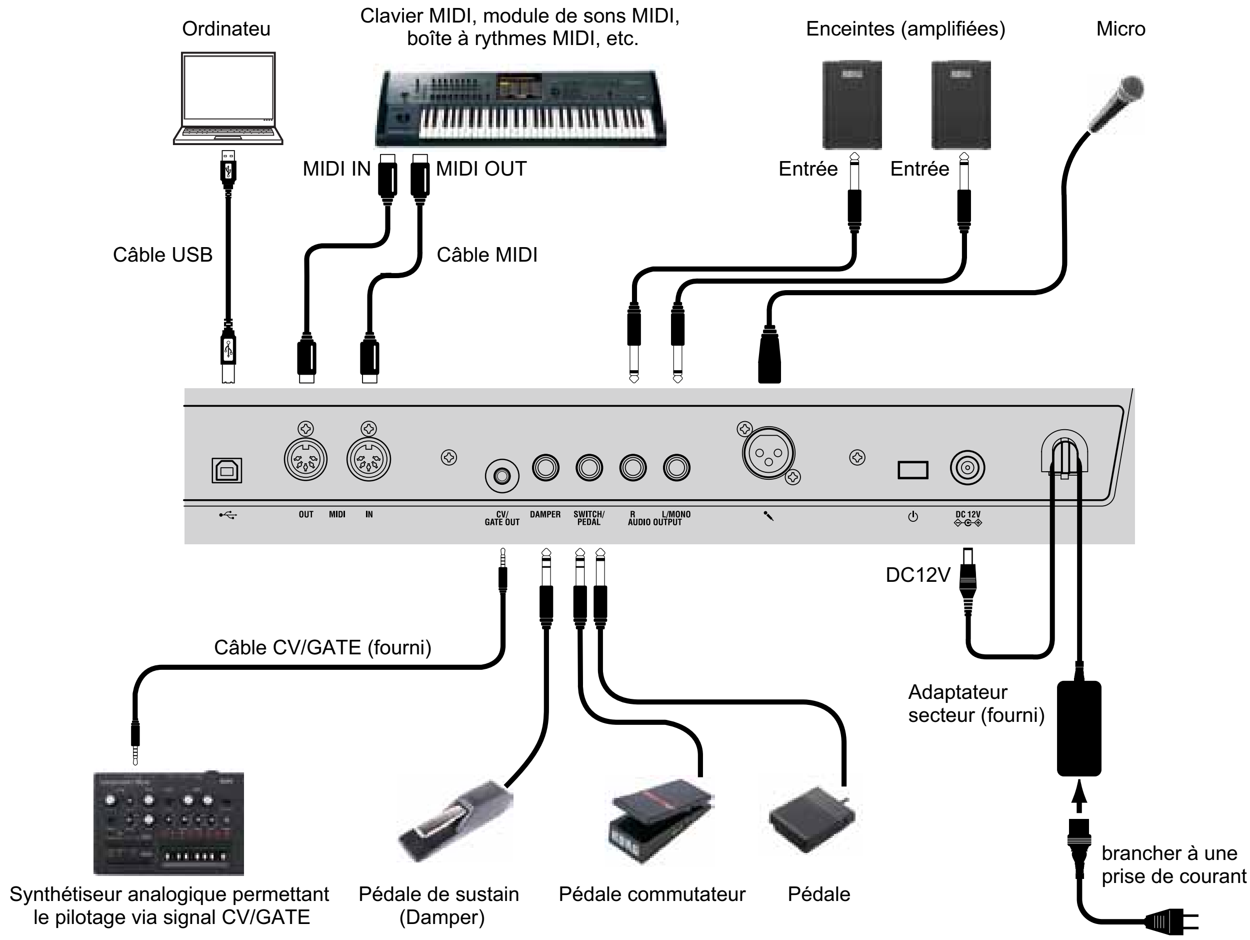
Crochet pour câble
Enroulez le câble de l’adaptateur secteur autour de ce crochet pour éviter que le câble ne soit accidentellement débranché de la prise DC12V.

Remarque à propos de la fonction de coupure automatique de l'alimentation (Auto Power-Off)
Cet instrument est doté d’une fonction de coupure automatique de l’alimentation. L’alimentation est automatiquement coupée quand l’instrument est resté inutilisé pendant un certain temps.
(À l’usine, l’instrument a été réglé de sorte que son alimentation soit automatiquement coupée après quatre heures sans aucune manipulation.)
Vous pouvez désactiver cette fonction avec les paramètres de la page GLOBAL “g15: Power Off”.

Connexions et mise sous tension

Connexions

L’illustration ci-dessous donne des exemples de connexions pour le KingKORG. Branchez le matériel répondant à vos besoins.



Veillez à mettre tout votre matériel hors tension avant d’effectuer la moindre connexion. Effectuer des branchements quand un appareil est sous tension pourrait endommager les enceintes ou causer un dysfonctionnement, voire un endommagement de votre matériel.

1. Connexion d’un ampli ou d’enceintes

Branchez les prises AUDIO OUTPUT du KingKORG aux entrées de votre console de mixage ou de vos enceintes actives. Pour une connexion mono, utilisez la prise L/MONO.

ASTUCE: Pour profiter au mieux du son du KingKORG, nous recommandons toutefois une sortie stéréo.

2. Connexion d’un micro

Si vous comptez utiliser le KingKORG comme Vocoder, branchez un micro à la prise pour micro du panneau arrière; l’instrument utilise alors le signal du micro comme modulateur. (MU: p.36 «4. Jouer des sons de Vocoder»)

3. Connexion de pédales et commutateurs

Branchez une pédale ou une pédale commutateur selon vos besoins.

Prise SWITCH/PEDAL

Cette prise permet de brancher une pédale (PS-1/PS-3), une pédale commutateur (EXP-2) ou une pédale d’expression/de volume (XPV-10) en option. Avant d’utiliser une de ces pédales, veillez à régler les paramètres du mode Global conformément au type de contrôleur (pédale commutateur ou pédale) que vous avez branché. À la sortie d’usine, le réglage défini pour cette prise permet la connexion d’une pédale commutateur, et la fonction “Prog. Up” (sélection du Program suivant) lui est attribuée. Diverses fonctions sont disponibles pour les pédales et pédales commutateurs. Si le contrôleur est défini comme pédale commutateur (Switch), il permet de changer de Program, de changer d’octave ou d’activer/couper la fonction de portamento. En principe, la fonction reste active uniquement tant que vous enfoncez la pédale, mais vous pouvez modifier ce réglage de sorte que chaque pression sur la pédale active et coupe alternativement la fonction (comme un interrupteur). Si le contrôleur est défini comme pédale (Pedal), il permet de piloter des paramètres comme le volume, l’expression et la position dans l’image stéréo (Pan). (GP: «8. Paramètres de Pédale»)

Prise DAMPER

Cette prise permet de brancher une pédale de maintien (Damper) DS-1H ou une pédale commutateur PS-1 en option, et d'activer/couper l'effet de maintien.

4. Connexion d'un appareil MIDI ou d'un ordinateur

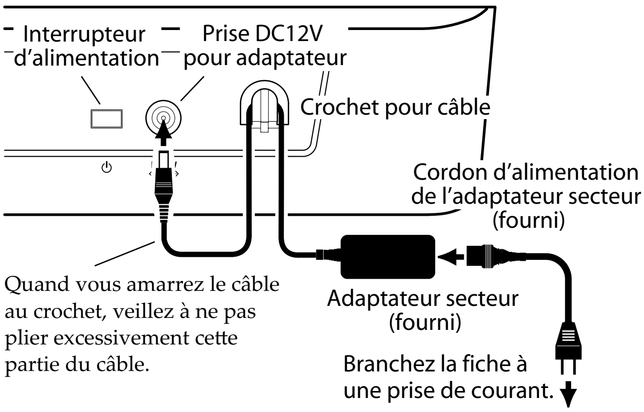
Si vous voulez utiliser le clavier et les contrôleurs du KingKORG pour piloter un module de sons MIDI externe ou, inversement, si vous souhaitez utiliser un autre clavier MIDI ou un séquenceur pour piloter le générateur de sons du KingKORG, vous devez effectuer certaines connexions. (GP: «6. Paramètres MIDI»)

5. Connexion de l'adaptateur secteur

Utilisez impérativement l'adaptateur secteur fourni. L'utilisation de tout autre adaptateur secteur pourrait causer des dysfonctionnements.

Veillez à ce que la prise de courant que vous comptez utiliser fournisse la tension correcte pour l'adaptateur secteur.

1. **Branchez l'adaptateur secteur à la prise DC12V en face arrière.**
2. **Enroulez le câble de l'adaptateur secteur autour du crochet sur le panneau arrière pour éviter toute déconnexion accidentelle. Veillez à conserver assez de jeu pour ne pas forcer sur la fiche de l'adaptateur secteur.**



Mise sous tension/hors tension de l'instrument

1. Mise sous tension

Avant de mettre le KingKORG sous tension, coupez l'alimentation de tout périphérique branché, comme des enceintes actives, par exemple.

1. **Tournez la commande VOLUME du KingKORG à fond à gauche pour éviter tout bruit pendant le démarrage.**
2. **Maintenez enfoncé l'interrupteur d'alimentation jusqu'à ce que l'écran principal s'affiche; relâchez alors l'interrupteur d'alimentation.**
   Quand le KingKORG démarre, son écran principal affiche des informations comme le numéro du Program et le nom du Program.
3. **Vérifiez que le volume de vos enceintes ou autre dispositif d'amplification externe est réglé sur le minimum, puis mettez votre système sous tension.**
4. **Augmentez doucement le niveau avec la commande VOLUME du KingKORG tout en réglant le niveau sur votre système d'amplification.**

2. Mise hors tension de l'instrument

Ne mettez jamais l'instrument hors tension quand il sauvegarde des données. Cela risquerait d'endommager les données du KingKORG.

1. **Abaissez le volume de vos enceintes ou autre dispositif d'amplification externe sur le minimum, puis mettez votre système hors tension.**
2. **Tournez la commande VOLUME du KingKORG à fond à gauche et maintenez son interrupteur d'alimentation enfoncé jusqu'à ce que l'écran principal s'éteigne.**

Coupure automatique d'alimentation

Le KingKORG est doté d'une fonction de coupure automatique d'alimentation. Quand une certaine durée s'écoule sans que l'utilisateur ne manipule les commandes de l'instrument ou ne joue sur son clavier, cette fonction coupe automatiquement l'alimentation de l'instrument. À la sortie d'usine, cette durée est de quatre heures.

Si vous le voulez, vous pouvez désactiver cette fonction comme suit.

1. Désactiver la fonction de coupure automatique d'alimentation

1. **Maintenez enfoncé le bouton SHIFT/EXIT et appuyez sur le bouton PROGRAM (GLOBAL) pour activer le mode Global.**
2. **Choisissez la page GLOBAL "g15:Power Off" avec les boutons PAGE +/-.**
3. **Choisissez "Disable" avec la molette de valeur.**
4. **Afin de conserver votre changement, appuyez sur le bouton WRITE pour sauvegarder les réglages globaux. (MU: p.43 «1. Sauvegarde de réglages 'Global'»)**

   Si vous mettez l'instrument hors tension sans effectuer la sauvegarde, les changements effectués sur les réglages globaux sont perdus. Si vous souhaitez utiliser à nouveau ces réglages personnels dans le futur, veillez donc à les sauvegarder.

Jeu sur le KingKORG

Ecouter la demonstration

Le KingKORG propose des morceaux de démonstration d'une variété de styles différents. Avant de commencer à jouer de l'instrument, prenez le temps de découvrir les sons du KingKORG. (MU: p.112 «Demo song list»)

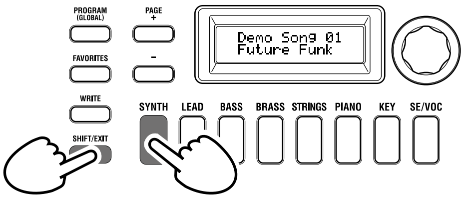
1. Choix et écoute d'un morceau de démonstration

Les morceaux de démonstration sont assignés aux boutons de catégories/Programs favoris.

1. **Maintenez enfoncé le bouton SHIFT/EXIT et appuyez sur un bouton de catégorie/Program favori pour choisir un morceau de démonstration.**
   Le morceau de démonstration démarre automatiquement et la

Français

démo continue avec le morceau suivant, cela jusqu'au dernier morceau. Quand la lecture du dernier morceau de démonstration est terminée, l'instrument continue la démo depuis le premier morceau. Le bouton correspondant au morceau de démonstration en cours de lecture clignote. Pour choisir un autre morceau de démonstration, appuyez sur un bouton allumé.



2. **Pendant la lecture d'un morceau de démonstration, appuyez sur le bouton SHIFT/EXIT.**
La lecture du morceau de démonstration s'arrête et l'instrument retourne au mode Program.

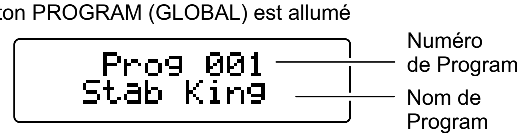
Selection et utilisation d'un Program

1. Écran

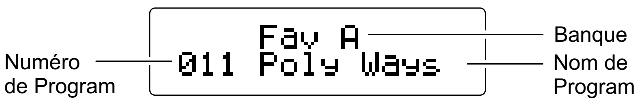
Écran principal (pendant le jeu d'un Program)

Quand le bouton PROGRAM (GLOBAL) est allumé, l'écran principal affiche le numéro du Program et le nom du Program. Quand le bouton FAVORITES est allumé, l'écran principal affiche le banque,numéro du Program et le nom du Program.

Quand le bouton PROGRAM (GLOBAL) est allumé

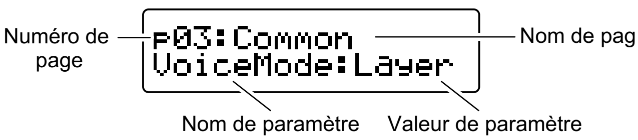


Quand le bouton FAVORITES est allumé



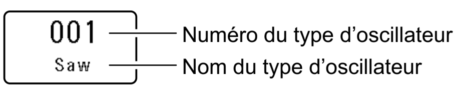
Écran principal (pendant l'édition d'un Program)

L'écran affiche le numéro de la page, le nom de la page, le nom du paramètre et la valeur. L'écran affiche aussi ces informations quand vous éditez les réglages globaux (quand le bouton PROGRAM (GLOBAL) clignote).



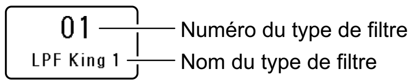
Écran auxiliaire d'oscillateur

Cet écran affiche des informations sur l'oscillateur sélectionné.



Écran auxiliaire de filtre

Cet écran affiche des informations sur le filtre sélectionné.



Choix d'un Program

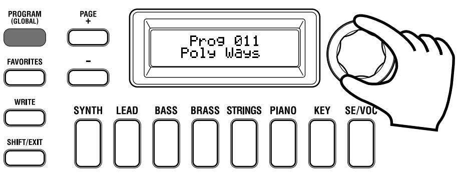
Le KingKORG propose 200 Programs différents prêts à l'emploi. Pour une plus grande facilité, les Programs sont organisés en catégories de sons. Essayez les Programs de l'instrument pour vous faire une idée de la diversité sonore du KingKORG.

1. Choix des Programs via leur numéro

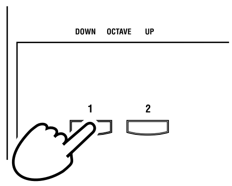
1. **Appuyez sur le bouton PROGRAM (GLOBAL) de sorte qu'il s'allume.**
L'écran principal affiche le numéro du Program et le nom du Program.

2. **Choisissez le Program voulu avec la molette de valeur.**

ASTUCE: Le mode de voix des Programs pour lesquels le bouton SPLIT (POSITION) est allumé est réglé sur partage (Split). (GP: «1. Paramètres de Timbre»)



3. **Jouez sur le clavier pour écouter le son.**
Vous pouvez utiliser les boutons OCTAVE UP/DOWN pour changer la plage de notes du clavier. (MU: p.35 «Transposition par octaves»)



Choix des Programs via leur catégorie

1. **Appuyez sur le bouton de catégorie/Program favori offrant le son (Program) le plus proche de ce que vous recherchez.**
L'instrument sélectionne le premier Program dans la catégorie choisie et le bouton de catégorie/Program favori correspondant s'allume.

2. **Choisissez le Program (son) voulu avec la molette de valeur.**

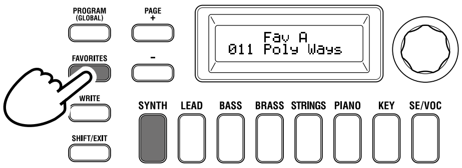
3. **Jouez sur le clavier pour écouter le son.**

2. Choix des Programs via le bouton FAVORITES

Pour pouvoir sélectionner des Programs avec le bouton FAVORITES, vous devez auparavant enregistrer vos Programs favoris sous les boutons de catégorie/Programs favoris. (MU: p.43 «3. Enregistrement de Programs sous les boutons de catégorie/Programs favoris»)

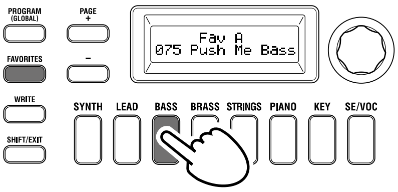
1. **Appuyez sur le bouton FAVORITES de sorte qu'il s'allume; choisissez ensuite une banque (A~E).**
La banque change à chaque pression du bouton FAVORITES et

l'écran principal affiche la banque sélectionnée.



ASTUCE: Vous pouvez maintenir enfoncé le bouton SHIFT/EXIT et appuyer sur le bouton FAVORITES pour passer les banques en revue dans l'ordre décroissant (E → D → C → B → A → E ...).

2. **Appuyez sur le bouton de catégorie/de Program favori (1–8) sous lequel vous avez enregistré le Program voulu.**
Le Program en question est rappelé et l'écran FAVORITES correspondant s'affiche.



3. **Jouez sur le clavier pour écouter le son.**

Varier le son

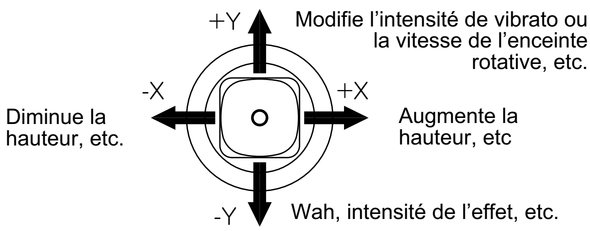
Outre son clavier, le KingKORG offre de nombreux contrôleurs tels que le joystick, les commandes et les boutons. Ces contrôleurs vous permettent de varier le son pendant le jeu en pilotant le filtre, le LFO et l'enveloppe.

1. Utilisation des controleurs

Joystick (JS)

Vous pouvez piloter divers paramètres et effets en déplaçant le joystick dans quatre directions (vers le haut/vers le bas/vers la gauche/vers la droite). Le résultat varie pour chaque Program; manipulez donc les fonctions de jeu et écoutez leur effet sur le Program en question.

ASTUCE: L'abréviation «JS» est utilisée pour désigner le Joystick.



ASTUCE: Quand vous relâchez le joystick, il retourne automatiquement en position centrale. Toutefois, si vous souhaitez maintenir l'effet du joystick après son retour en position centrale, vous pouvez assigner la fonction de verrouillage du joystick à une pédale commutateur. (GP: «8. Paramètres de Pédale»)

ASTUCE: Vous pouvez utiliser le joystick comme source de connexion virtuelle. Cela permet d'obtenir des effets encore plus riches et sophistiqués que ceux mentionnés ci-dessus. (GP: «1. Paramètres de Timbre»)

2. Jouer sur le clavier

Le clavier du KingKORG vous permet de contrôler le son de différentes manières.

Dynamique du jeu

Cela permet d'influencer le son en fonction de la force (vitesse ou dynamique) à laquelle vous enfoncez une touche. En général, la dynamique de votre jeu sert à contrôler le timbre ou le volume.

Le clavier du KingKORG ne produit pas de message d'aftertouch. Certains sons produisent peu de, voire aucune variation de timbre en réponse à la dynamique, ou sont réglés de sorte à ignorer la dynamique.

Pondération du clavier (Keyboard Tracking)

Cela permet d'influencer le son en fonction de la position de la note jouée sur le clavier. En général, la pondération du clavier est utilisée pour rendre le son plus éclatant quand vous jouez dans l'aigu ou pour produire des différences de volume entre la zone aiguë et la zone grave du clavier.

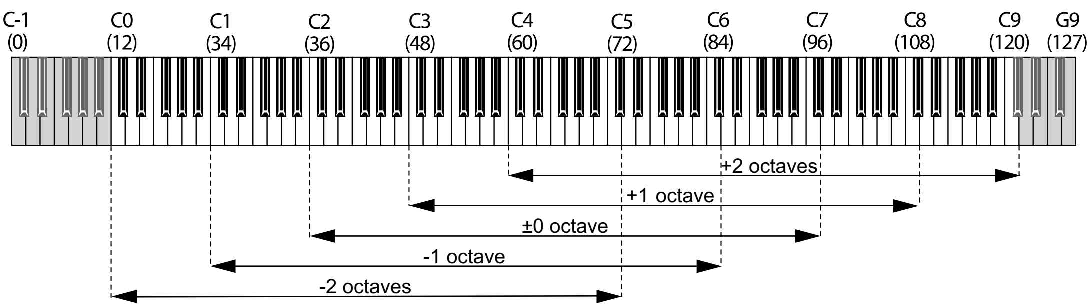
ASTUCE: Vous pouvez utiliser la dynamique du jeu et la pondération du clavier comme source de connexion virtuelle. (GP: «1. Paramètres de Timbre»)

Transposition par octaves

Les boutons OCTAVE UP/DOWN vous permettent de transposer la hauteur du clavier par pas d'une octave sur une plage de +/-2 octaves.

Plage du clavier	Témoin du bouton
C4 ~ C9	Bouton UP clignotant
C3 ~ C8	Bouton UP allumé
C2 ~ C7	Boutons UP/DOWN
C1 ~ C6	Bouton DOWN allumé
C0 ~ C5	Bouton DOWN clignotant

Français



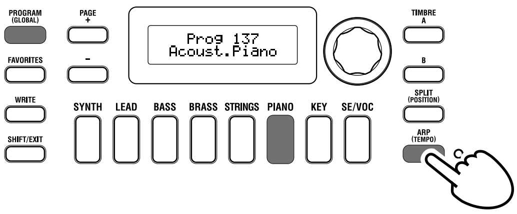
Les chiffres entre parenthèses sont les numéros de note MIDI.

3. Jouer des arpeges

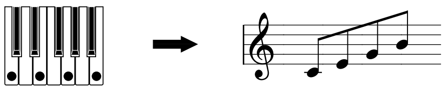
La fonction arpégiateur génère automatiquement des arpèges quand vous maintenez un accord sur le clavier.
L'arpégiateur du KingKORG propose six motifs ou types d'arpèges et vous permet de changer divers aspects de l'arpège comme la durée des notes ("Gate Time"). Sa fonction "Step Arpeggiator" ou arpégiateur à pas vous permet d'activer ou de couper jusqu'à huit pas et vous offre ainsi une vaste palette de possibilités.

1. **Choisissez un Program. (MU: p.34 «Choix d'un Program»)**
Choisissons par exemple un son de piano pour essayer cette fonction.

2. **Appuyez sur le bouton ARP (TEMPO) de sorte qu'il s'allume.**
L'arpégiateur est activé.



3. **Maintenez un accord sur le clavier. Un arpège se fait entendre.**
Quand vous maintenez un accord comme illustré ci-dessous, les notes sont jouées comme indiqué à droite. (Type d'arpège: UP)



Pour changer le tempo, maintenez enfoncé le bouton SHIFT/EXIT et appuyez sur le bouton ARP (TEMPO) pour accéder à la page PROGRAM "a02:Arp". Réglez le tempo avec la molette de valeur.

ASTUCE: Le KingKORG est doté d'une fonction Tap Tempo. Maintenez enfoncé le bouton SHIFT/EXIT et réglez le tempo en 'tapant' quelques fois sur le bouton ARP (TEMPO) à la cadence voulue.

4. **Le son de l'arpège s'arrête quand vous relâchez les touches du clavier.**

ASTUCE: Une fonction permet de continuer le jeu de l'arpège- même après le relâchement des touches du clavier. (GP: «3. Paramètres d'arpège»)

4. Jouer des sons de Vocoder

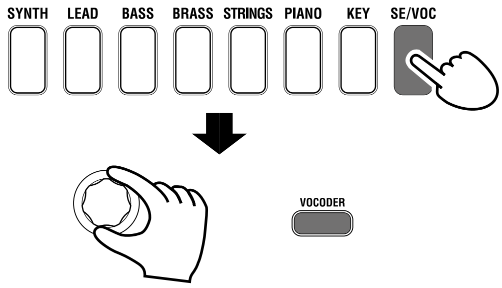
Le Vocoder est une fonction qui vous permet de parler ou chanter dans un micro tout en jouant un accord sur le clavier et de créer l'impression que le synthétiseur «parle». Vous pouvez aussi obtenir des effets intéressants en utilisant d'autres sources que la voix humaine, comme des rythmes ou diverses formes d'onde.

Brancher un micro et utiliser le Vocoder

1. **Tournez la commande MIC LEVEL en face avant à fond à gauche. Branchez un micro à la prise pour micro du panneau arrière.**

2. **Appuyez sur le bouton PROGRAM (GLOBAL) de sorte qu'il s'allume.**

3. **Appuyez sur le bouton de catégorie/de Program favori SE/VOC de sorte qu'il s'allume et tournez la molette de valeur pour choisir un Program (son) pour lequel le bouton VOCODER est allumé.**



4. **Tournez la commande MIC LEVEL pour régler le niveau d'entrée du micro.**

ASTUCE: Réglez le niveau d'entrée de sorte que le témoin MIC LEVEL PEAK ne s'allume pas.

5. **Chantez dans le micro et jouez sur le clavier.**
Essayez de chanter des mots différents en maintenant des accords différents sur le clavier, et voyez l'effet produit sur le son de Vocoder.

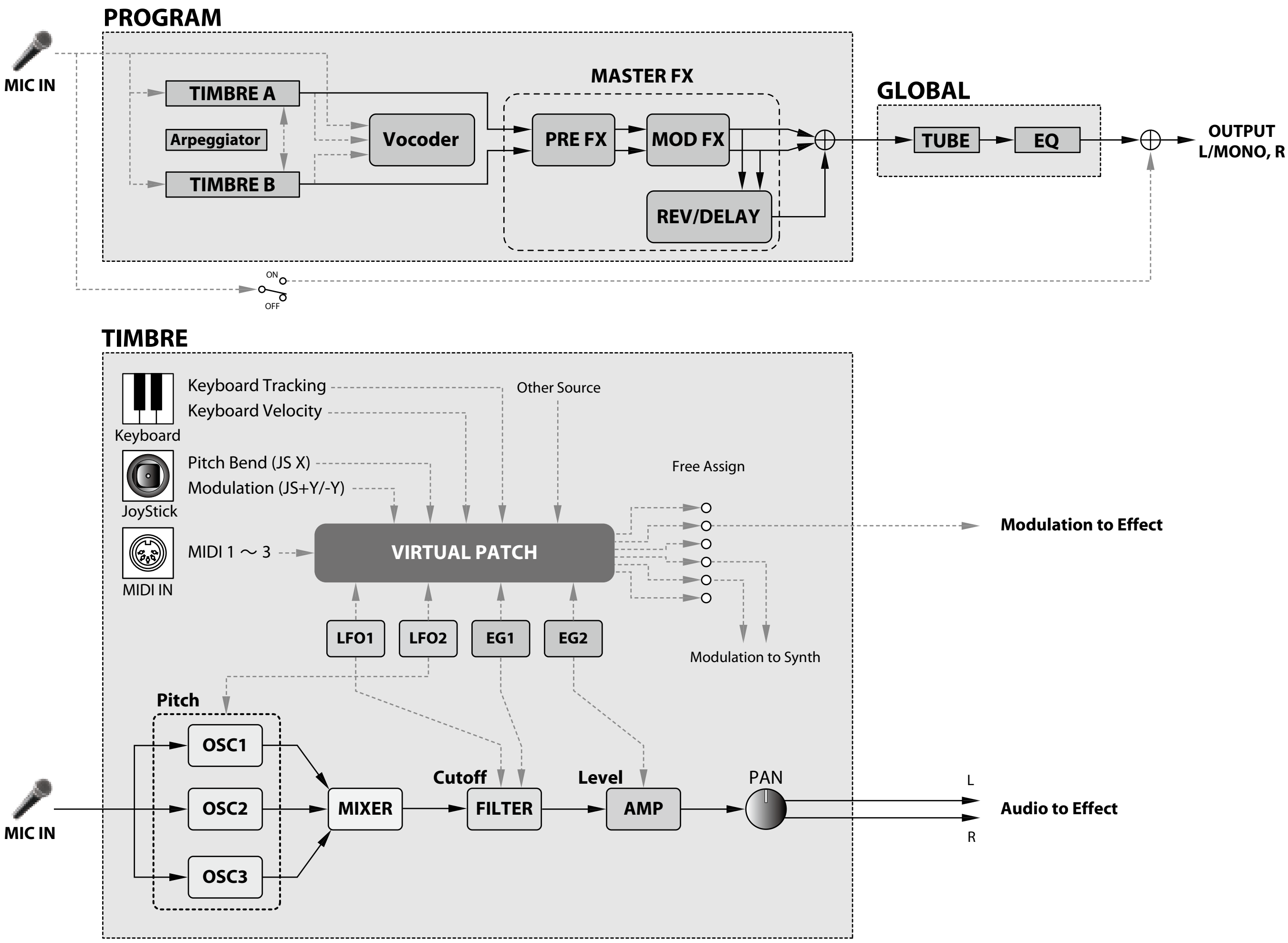
Edition du son

Structure d'un Program

Avant de commencer l'édition, il est bon de connaître les bases de la création sonore. Une fois que vous savez comment les sons du KingKORG sont structurés, vous pouvez créer facilement les sons que vous avez en tête.

1. Synthetiseur

Comme le montre l'illustration, un Program de synthé est constitué des Timbres A/B, l'arpégiateur, vocoder et effets maîtres.



Les trois elements du son: hauteur, timbre et volume

Le son compte trois éléments fondamentaux: la hauteur, le timbre et le volume. Comme les synthés analogiques d'antan, le synthétiseur à modélisation analogique du KingKORG propose des sections "oscillateur", "filtre" et "amp" (amplificateur) déterminant ces trois éléments. Editez les réglages d'oscillateur pour changer la hauteur, les réglages de filtre pour changer le timbre et les réglages d'amplification pour changer le volume.

Oscillateurs, filtre et amplificateur du KingKORG

Les réglages d'oscillateurs du KingKORG se trouvent aux pages PROGRAM "s05~s12:Pitch" et PROGRAM "s13:OSC1~s27:OSC3". Les pages «Pitch» permettent de définir la hauteur de la forme d'onde de base et les pages «OSC» de choisir la forme d'onde. Le mélange des formes d'ondes générées par ces oscillateurs se fait à la page Mixer. Les réglages de filtre s'effectuent aux pages PROGRAM "s31~38:Filter". Ces pages permettent de modifier le timbre en appliquant un filtre au son généré par les oscillateurs. Enfin, les paramètres d'amplification se trouvent aux pages PROGRAM "s39~42:Amp"; ils permettent de régler le volume (l'amplitude). Vous pouvez créer le son de base d'un Program en modifiant les réglages de ces pages.

Enveloppe, LFO, pondération du clavier, connexions virtuelles et contrôleurs

Outre les réglages d'oscillateurs, de filtre et d'amplificateur, d'autres facteurs affectent le son:
changement dans le temps, plage de hauteur ou expressions de jeu. Ces changements du son peuvent être pilotés par des modulateurs et des contrôleurs tels que le générateur d'enveloppe (ou «l'enveloppe»), le LFO (l'oscillateur basse fréquence), la pondération du clavier, les connexions virtuelles et le joystick. Ces modulateurs et contrôleurs permettent de modifier le son en profondeur.
Voyez l'illustration ci-dessus. Comme vous pouvez le voir, le flux du signal suit la séquence OSC → FILTER → AMP; notez également comme les enveloppes et LFO peuvent affecter chaque section.

Timbres (TIMBRE A/B)

Chaque Timbre est constitué d'un oscillateur, d'un filtre, d'un amplificateur, d'enveloppes, de LFO, de connexions virtuelles et d'un égaliseur. Le KingKORG propose deux Timbres que vous pouvez combiner pour créer un Program au son plus riche.

Oscillateur (OSC1, OSC2, OSC3)

Les oscillateurs vous permettent de choisir parmi 127 types d'algorithmes, notamment une onde en dents de scie et une onde carrée, typiques des synthétiseurs analogiques, ainsi que des ondes de bruit, PCM/DWGS et la forme d'onde reçue à l'entrée micro. Vous pouvez aussi enrichir et épaissir la forme d'onde en appliquant le réglage Unison.

Mixeur (MIXER)

Cette section règle les niveaux de volume de l'oscillateur 1 (OSC1), de l'oscillateur 2 (OSC2) et de l'oscillateur 3 (OSC3), et transmet le signal mixé au filtre (FILTER)

Filtre (FILTER)

Le filtre modifie le timbre du son en atténuant ou en accentuant certaines parties du spectre de fréquences du son généré par l'oscillateur. Les réglages de filtres ont un impact très important sur les caractéristiques du son. Vous disposez de deux filtres par Timbre: vous pouvez créer un large éventail de sons en sélectionnant des

routages différents (quatre types de connexion) pour ces filtres. De plus, vous pouvez utiliser le générateur d’enveloppe 1 (EG1) pour faire varier la fréquence de coupure des filtres dans le temps.

Amp (AMP)

Cette section détermine les réglages d’ampli (AMP) et de panoramique (PAN). L’ampli détermine le volume et le panoramique la position stéréo du son. Vous pouvez aussi utiliser le générateur d’enveloppe 2 (EG2) pour changer le volume dans le temps.

Generateurs d’enveloppe (EG1, EG2)

Un générateur d’enveloppe applique des changements dans le temps à des paramètres constitutifs du sons. Chaque générateur d’enveloppe détermine la “forme” (l’enveloppe) du changement dans le temps avec 4 paramètres: durée de l’attaque, durée de la chute, niveau de maintien et durée du relâchement. L’enveloppe EG1 est assignée à la fréquence de coupure du filtre et EG2 au volume de la section d’ amplification. Vous pouvez aussi utiliser un générateur d’ enveloppe en conjonction avec une connexion virtuelle comme enveloppe pour un autre paramètre .

LFOs (LFO1, LFO2)

Un LFO (“Low Frequency Oscillator”) applique des changements cycliques à des paramètres constitutifs du sons. Chaque Timbre a deux LFO, proposant chacun cinq formes d’onde. Pour certaines formes d’onde disponibles pour l’oscillateur 1 (OSC1), le LFO1 fait fonction de “contrôleur 2” (“OSC1 Control 2”) et le LFO2 fait fonction de source de modulation de hauteur via la molette de modulation. Vous pouvez aussi utiliser une connexion virtuelle pour utiliser un LFO comme source de modulation pour d’autres paramètres. LFO2 est défini comme source de modulation de hauteur contrôlée par le joystick. Vous pouvez aussi utiliser un LFO avec une connexion virtuelle comme source de modulation pour un autre paramètre.

Connexions virtuelles (VIRTUAL PATCH)

Les connexions virtuelles vous permettent d’utiliser non seulement les enveloppes ou LFO comme sources de modulation de paramètres constitutifs du son mais aussi des sources telles que la force exercée sur les touches (“Velocity”) ou la pondération du clavier (la position des notes jouées sur le clavier). Ces possibilités vous laissent une grande liberté pour la création de sons originaux. Par Timbre, vous pouvez effectuer des connexions virtuelles pour six paramètres. (GP: «1. Paramètres de Timbre»)

Effets maîtres (MASTER FX)

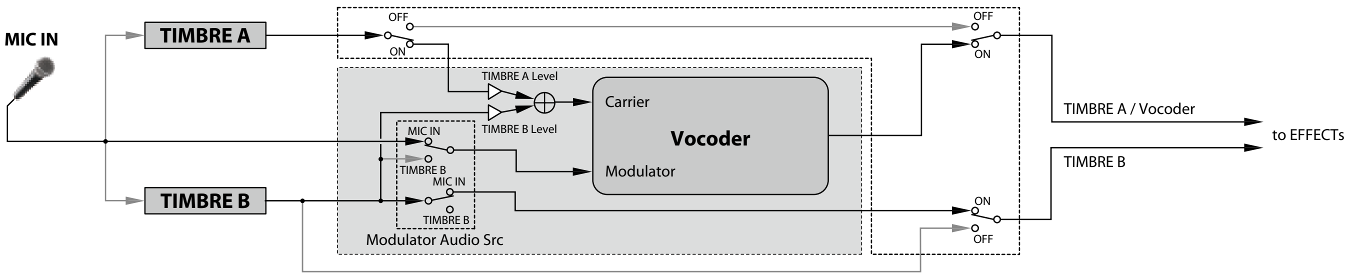
Chaque Program contient trois types d’effets maîtres. En appliquant un effet à chaque Timbre, vous conférez la touche finale au son du Program.

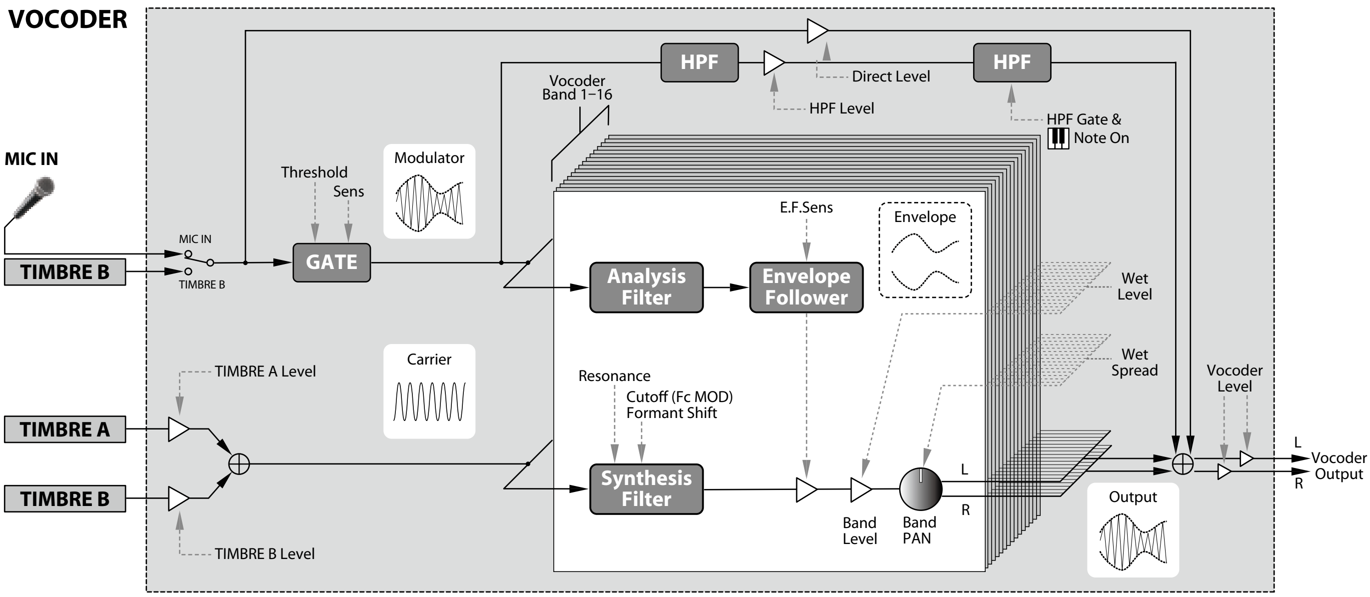
Arpégiateur (ARPEGGIATOR)

L’arpégiateur génère automatiquement un arpège quand vous maintenez un accord sur le clavier. Pour les Programs qui utilisent deux Timbres, vous pouvez appliquer l’arpégiateur à l’un ou l’autre Timbre, voire aux deux. Cet arpégiateur à pas propose six types d’arpèges.

2. Vocodeur (VOCODER)

Un vocodeur analyse les caractéristiques fréquentielles d’un signal appelé “modulateur” (une voix captée par micro, par exemple) et applique ces caractéristiques à un filtre qui traite un autre signal appelé “porteur” ou “carrier” (une forme d’onde d’oscillateur, par exemple). Il crée ainsi des effets particuliers et peut notamment donner l’impression qu’un instrument “parle”. Le vocodeur 16 bandes du KingKORG peut non seulement simuler les sons d’un vocodeur vintage mais aussi créer des sons de vocodeur inédits grâce au réglage individuel du timbre ou du niveau de chaque bande. Comme le montre l’illustration ci-dessous, le vocodeur est constitué du porteur (“carrier”) (le signal subissant les modifications), du modulateur (le signal déterminant les modifications) et de la section vocodeur (VOCODER) proprement dite.





Porteur (CARRIER)
Il s'agit du son (signal) de base. Le meilleur choix pour un porteur est une forme d'onde contenant de nombreuses harmoniques, comme une onde en dents de scie ou une onde carrée à largeur d'impulsion fixe. Les signaux des Timbres A et B de source sont mixés et utilisés comme porteur.

Modulateur (MODULATOR)
Il s'agit du son (signal) dont le caractère affecte (module) le porteur . Une voix humaine est généralement utilisée comme source de modulateur. Le KingKORG permet de choisir le signal reçu à l'entrée micro (Input) ou le Timbre B comme modulateur. Si vous avez choisi le Timbre B, le signal de sortie du Timbre B sert de modulateur pour le Vocoder.

Section vocodeur (VOCODER)
Elle est constituée de deux séries de 16 filtres passe-bandes ("analysis filter", "synthesis filter" et "envelope follower"). Le signal audio du modulateur est envoyé aux seize bandes du filtre d'analyse et le capteur d'enveloppe détecte l'évolution du volume dans le temps (l'enveloppe) pour chacune de ces bandes de fréquence. Le signal du porteur est envoyé à l'autre série de seize filtres passe-bandes (constituant le filtre de synthèse) et l'enveloppe détectée par le filtre d'analyse est appliquée aux différentes bandes du filtre de synthèse pour moduler les caractéristiques tonales du porteur et donner l'impression que le son du porteur "parle". Vous pouvez aussi décaler les fréquences des filtres passe-bandes du porteur. Cela vous permet d'augmenter ou de diminuer la réponse en fréquence tout en préservant les caractéristiques du modulateur afin de créer des changements sonores impressionnants.

Édition de base de Program

1. Création de sons

Il y a deux façons d'éditer des sons sur le KingKORG.

- Vous pouvez sélectionner un Program proche du son voulu et créer un nouveau Program en y apportant les changements nécessaires.
- Vous pouvez créer un Program intégralement à partir d'une version initialisée.

Choisissez une méthode et créez puis jouez avec vos propres sons!

Édition sur base d'un Program sauvegardé

1. **Choisissez le Program à éditer. (MU: p.34 «Selection et utilisation d'un Program»)**
2. **Manipulez les commandes et la molette en face avant.**
   Considérez les différences entre le son visé et le Program existant, et déterminez les paramètres à éditer.

Les changements apportés à un Program sont perdus si vous sélectionnez un autre Program ou mettez l'instrument hors tension sans les sauvegarder. (MU: p.43 «2. Sauvegarder un Program»)

Création intégrale d'un Program
Pour créer intégralement un Program, commencez par initialiser un Program. (MU: p.41 «1. Initialiser un Program»)
Cela permet de produire un jeu de paramètres simples et faciles à comprendre, et d'éclairer le fonctionnement de chacune des sections de l'instrument. La meilleure méthode pour créer un son de A à Z.

2. Edition des deux Timbres

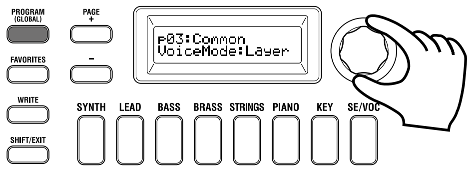
Vous pouvez utiliser deux Timbres dans chaque Program: le TIMBRE A et le TIMBRE B.

ASTUCE: Vous ne pouvez pas sélectionner le TIMBRE B si le paramètre "Voice Mode" de la page PROGRAM "p03:Common" est réglé sur "Single". Si ce paramètre est sur "Layer" ou "Split", les boutons A/B de sélection de Timbre s'allument pour indiquer le Timbre en cours d'édition.

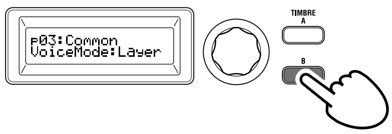
ASTUCE: Le paramètre de mode de voix à la page PROGRAM "p03:Common" est commun au Program entier.

Superposition des deux Timbres (Layer)
Quand vous utilisez deux Timbres, vous pouvez choisir entre deux modes de fonctionnement des Timbres. Pour cet exemple, nous règlerons le paramètre "Voice Mode" de la page PROGRAM "p03:Common" sur "Layer".
Quand ce paramètre est réglé sur "Layer", les deux Timbres sont audibles simultanément lorsque vous jouez sur le clavier.

1. **Choisissez la page PROGRAM "p03:Common" avec les boutons PAGE +/-.**
2. **Choisissez le mode de voix "Layer" (superposition) avec la molette de valeur.**
   Le bouton A de sélection de Timbre et les témoins de Timbre d'effets maîtres s'allument.



Choix du Timbre à éditer
Pour éditer un Program utilisant deux Timbres, vous devez choisir le Timbre sur lequel porteront vos changements.
Choisissez le Timbre à éditer avec les boutons A/B de sélection de Timbre. Le bouton de sélection de Timbre que vous avez enfoncé s'allume et vous pouvez éditer le Timbre.



Édition du filtre et de l'enveloppe
Vous pouvez utiliser les commandes et boutons en face avant du KingKORG pour piloter le filtre et l'enveloppe en temps réel.
Vous pouvez choisir parmi 3 modes d'action pour les commandes. (GP: «5. Paramètres 'Global'»)

Filtre (FILTER)

Fréquence de coupure (CUTOFF)
Cette commande règle la fréquence de coupure du filtre. Elle influence la brillance du son. Tournez la commande à gauche pour produire un son plus mat et tournez-la à droite pour obtenir un son plus brillant.

Résonance (RESONANCE)
Cette commande règle l'intensité de résonance du filtre. La résonance confère un caractère particulier au son.

Français

Enveloppe (EG)

Attaque (ATTACK1, ATTACK2)

Cette commande règle la durée de l'attaque de l'enveloppe EG1 (enveloppe de filtre) et EG2 (enveloppe d'amplitude). L'attaque détermine la vitesse à laquelle le niveau de l'attaque est atteint après le déclenchement de la note (quand vous enfoncez une touche). Ce paramètre modifie la manière dont le son des enveloppes EG1 et EG2 est produit. Tournez cette commande à gauche pour raccourcir la durée de l'attaque ou tournez-la à droite pour l'allonger.

Chute (DECAY1, DECAY2)

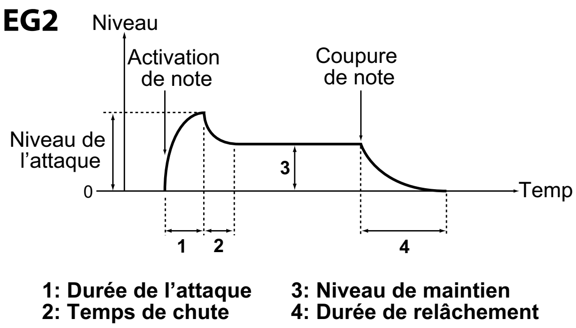
Cette commande règle la durée de chute de l'enveloppe EG1 (enveloppe de filtre) et EG2 (enveloppe d'amplitude). La chute détermine la durée entre le franchissement du niveau d'attaque et celui du niveau de maintien. Tournez cette commande à gauche pour raccourcir la durée de chute ou tournez-la à droite pour l'allonger.

Maintien (SUSTAIN1, SUSTAIN2)

Cette commande règle le niveau de maintien de l'enveloppe EG1 (enveloppe de filtre) et EG2 (enveloppe d'amplitude). Le maintien correspond au niveau atteint après l'écoulement de la durée de chute. Ce niveau est maintenu tant que vous gardez une touche enfoncée. Tournez cette commande à gauche pour diminuer le niveau de maintien ou tournez-la à droite pour l'augmenter.

Relâchement (RELEASE1, RELEASE2)

Cette commande règle la durée de relâchement de l'enveloppe EG1 (enveloppe de filtre) et EG2 (enveloppe d'amplitude). Le relâchement correspond à la durée s'écoulant entre la coupure de note (quand vous relâchez une touche) et la disparition complète du son. Cette commande affecte la durée de relâchement des enveloppes EG1 et EG2. Tournez cette commande à gauche pour raccourcir la durée de relâchement ou tournez-la à droite pour l'allonger.

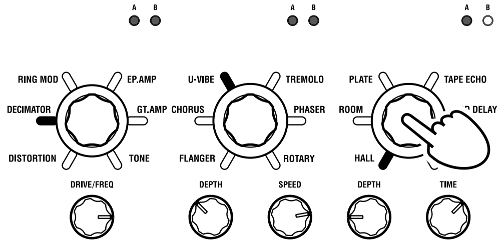


Réglages d'effets

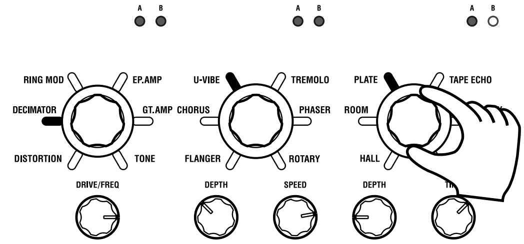
Le KingKORG propose des effets maîtres qui vous permettent d'appliquer une série d'effets sur le son, comme par exemple de la distorsion, de la modulation ou de la réverbération. Ces effets maîtres sont appliqués au son mixé des deux Timbres.
Les effets maîtres sont composés de trois sections (PRE FX, MOD FX, REV/ DELAY) et vous pouvez choisir un type d'effet pour chaque section.
Vous pouvez par exemple assigner l'effet "EP.AMP" à la section PRE FX, l'effet "TREMOLO" à la section MOD FX et l'effet "HALL" à la section REV/ DELAY.
Chaque section vous permet en outre de définir le ou les Timbres auxquels l'effet est appliqué.

1. **Appuyez sur une commande de choix du type d'effet pour sélectionner le ou les Timbres auxquels cet effet s'appliquera.**
   Le ou les témoins du ou des Timbres choisis s'allument. Si les témoins de Timbre A et B sont éteints, l'effet en question n'est pas appliqué.

   Le témoin de Timbre B ne s'allume pas si le mode de voix du Program est sur "Single".



2. **Sélectionnez un effet.**
   Le témoin de l'effet choisi s'allume.



3. **Réglez les valeurs des paramètres avec les commandes de contrôle d'effets.**

3. Edition du Vocoder

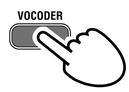
Sélection du Vocoder pour l'édition

La procédure d'édition du Vocoder est identique à celle d'un Timbre mais vous devez d'abord activer le Vocoder et le sélectionner pour l'édition.

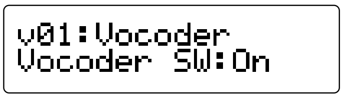
Les pages "v02:Voc.Carrier–v18:Voc.Amp" n'apparaissent que si vous avez appuyé sur le bouton VOCODER pour activer la fonction Vocoder.

Utilisez les pages PROGRAM "v09:Voc.Filter–v18:Voc.Amp" pour éditer les paramètres des 16 filtres passe-bandes ("analysis filter", "synthesis filter") et "envelope follower".

1. **Sélectionnez un Program de synthé. (MU: p.34 «Choix d'un Program»)**
2. **Appuyez sur le bouton VOCODER de sorte qu'il s'allume.**
   Le Vocoder est activé et sélectionné pour l'édition.



3. **Utilisez les boutons PAGE +/- pour accéder aux pages d'édition des paramètres du Vocoder.**



ASTUCE: Si vous augmentez le niveau direct à la page PROGRAM "v15:Voc.Amp" , le signal d'entrée est envoyé directement à la sortie. Réglez cette valeur tout en écoutant le signal d'entrée.

ASTUCE: Si l'effet n'est pas audible, appuyez sur le bouton VOCODER de sorte qu'il s'allume et réglez le niveau du Timbre A à la page PROGRAM "v02:Voc.Carrier" ou le niveau du Vocoder à la page PROGRAM "v18:Voc.Amp".

Porteur (CARRIER)

Le meilleur choix pour un porteur est une forme d'onde contenant de nombreuses harmoniques, comme une onde en dents de scie ou une onde carrée à largeur d'impulsion fixe. Vous pouvez éditer ces paramètres aux pages PROGRAM "v02~03:Voc.Carrier".

ASTUCE: Pour utiliser une onde en dents de scie comme porteur, éditez d'abord le Timbre A de sorte quele paramètre 'Type» à la page PROGRAM "s13:OSC1" soit réglé sur "SAW", puis éditez le réglage Vocoder à la page PROGRAM "v02:Voc.Carrier" pour régler le niveau d'entrée du Timbre A.

Modulateur (MODULATOR)

Une voix humaine est généralement utilisée comme source de modulateur. Le KingKORG permet de choisir le signal reçu à l'entrée micro (Input) ou le Timbre B comme modulateur. Vous pouvez éditer ces paramètres à la page PROGRAM "v04:Voc. Modultr".

4. Editer l'arpegiateur

Selection du ou des Timbres pour arpege

Pour un Program de deux Timbres, vous pouvez choisir le ou les Timbres pilotés par l'arpégiateur.
Choisissez le ou les Timbres pilotés par l'arpégiateur à la page PROGRAM "a05:Arp". L'arpégiateur peut utiliser un Timbre seul ou les deux Timbres A/B.

Synchronisation des effets sonores avec l'arpège

Synchronisation de la fréquence du LFO ou du temps de retard avec le tempo de l'arpégiateur

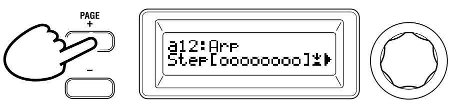
Vous pouvez synchroniser la fréquence du LFO1 ou du LFO2 avec le tempo de l'arpège. Cela vous permet d'obtenir une modulation synchronisée avec le tempo. Vous pouvez aussi sélectionner un multiple du tempo comme temps de retard d'un effet delay pour que l'effet suive le tempo de l'arpège même si vous le changez.
Vous pouvez aussi synchroniser l'arpégiateur du KingKORG avec un séquenceur MIDI externe pour que la fréquence du LFO1/2 ou le temps de retard soit déterminé par le séquenceur externe.

Modifier l'arpege

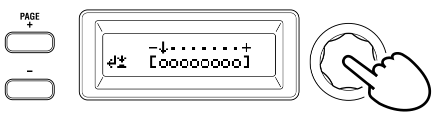
Vous pouvez modifier l'arpège en changeant le statut activé/coupé de chaque pas. C'est ce que nous appelons la fonction "Step Arpeggiator".

Utiliser l'arpégiateur à pas pour modifier l'arpège

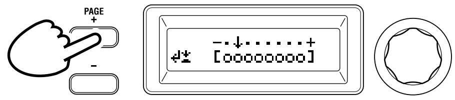
1. **Appuyez sur le bouton PROGRAM(GLOBAL) de sorte qu'il s'allume.**
2. **Choisissez la page PROGRAM "a12:Arp" avec les boutons PAGE +/-.**



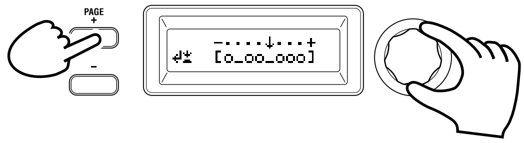
3. **Appuyez sur la molette de valeur.**
   L'écran de réglage de pas s'affiche.



4. **Utilisez les boutons PAGE +/- pour déplacer le curseur "↓" jusqu'au pas à éditer.**



5. **Tournez la molette de valeur pour activer ou désactiver le pas.**
   À l'écran principal, réglez les pas souhaités sur "O" (actif). Si vous choisissez "_" (coupé), ce pas correspondra à un silence. Répétez les étapes 4 et 5 pour définir les autres pas.



6. **Appuyez sur la molette de valeur pour confirmer vos réglages de pas actifs/coupés.**

ASTUCE: Le nombre de pas disponibles peut être défini à la page PROGRAM "a10:Arp". (GP: «3. Paramètres d'arpège»)

5. Retablir la valeur originale d'un parametre de Program

Quand vous sélectionnez la valeur originale du paramètre, telle qu'elle est sauvegardée dans le Program d'usine ou le Program mémorisé, le témoin ORIGINAL VALUE s'allume
Après avoir modifié un réglage, vous pouvez rétablir le réglage original en tournant les commandes afin de sélectionner le réglage qui allume le témoin ORIGINAL VALUE.
Si vous voulez supprimer tous vos réglages et rappeler les réglages originaux du Program, choisissez simplement un autre Program sans sauvegarder vos éditions, puis rappelez à nouveau le Program voulu.

À propos des paramètres globaux

Activez le mode Global pour effectuer des réglages portant sur l'entièreté du KingKORG ou des réglages MIDI.
Le mode Global propose de nombreux paramètres comme le réglage du diapason, de transposition et du canal MIDI global.
Pour en savoir plus, voyez. (GP: «5. Paramètres 'Global'»)

⚠ Les changements effectués sur ces paramètres sont perdus si vous mettez l'instrument hors tension sans les sauvegarder. Veillez à sauvegarder vos réglages si vous souhaitez les conserver. (MU: p.43 «1. Sauvegarde de réglages 'Global'»)

Autres fonctions

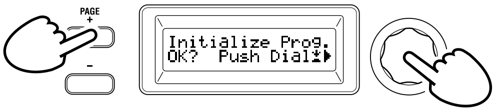
1. Initialiser un Program

Voici comment initialiser les réglages du Program sélectionné.

⚠ Cette procédure initialise les réglages du Program en cours d'édition. Elle ne modifie pas le contenu de la mémoire interne.

⚠ Si vous voulez sauvegarder l'état initialisé du Program, sauvegardez ce dernier. (MU: p.43 «2. Sauvegarder un Program»)

1. **Sélectionnez le Program à initialiser. (MU: p.34 «Selection et utilisation d'un Program»)**
2. **Choisissez la page PROGRAM "u01:Utility" avec les boutons PAGE +/- et appuyez sur la molette de valeur.**
   Un écran vous demande de confirmer l'initialisation du Program.



ASTUCE: Pour ne pas exécuter l'initialisation, appuyez sur le bouton SHIFT/EXIT.

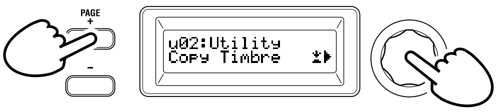
3. **Appuyez à nouveau sur la molette de valeur.**
Quand l'initialisation est terminée, l'écran affiche "Complete!" et retourne automatiquement à l'écran principal.

2. Copier un Timbre

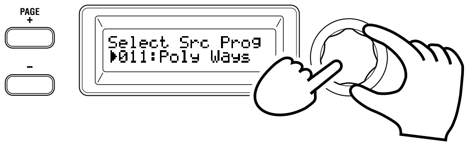
Cette opération permet de copier les réglages du Timbre d'un autre Program dans un Timbre (A ou B) du Program sélectionné.

- Cette opération rappelle les réglages dans un Timbre du Program en cours d'édition. Elle ne modifie pas le contenu de la mémoire interne.
- Un seul Timbre peut être copié à la fois.

1. **Sélectionnez d'abord le Program incluant le Timbre de destination pour la copie. (MU: p.34 «Choix d'un Program»)**
2. **Choisissez la page PROGRAM "u02:Utility" avec les boutons PAGE +/- et appuyez sur la molette de valeur.**

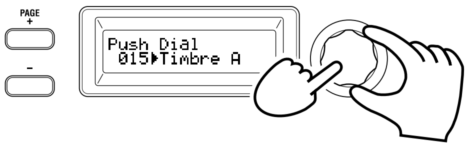


3. **Tournez la molette de valeur pour choisir le Program contenant le Timbre de source dont vous voulez copier les réglages, puis appuyez sur la molette de valeur pour confirmer votre choix.**
Quand vous sélectionnez un Program, le boutons TIMBRE A/B de sélection s'allume selon les timbres utilisés par le Program de source pour la copie.



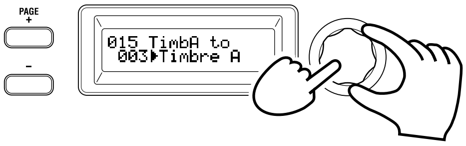
- Les boutons TIMBRE A et B de sélection ne répondent pas si vous les enfoncez à ce moment.

4. **Confirmez le Timbre de source pour la copie.**
Si le Program de source pour la copie utilise deux Timbres, le bouton du Timbre de source pour la copie clignote. Sélectionnez le Timbre souhaité si nécessaire, puis appuyez sur la molette de valeur pour confirmer votre choix.

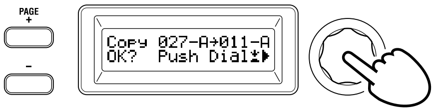


ASTUCE: Quand le boutons TIMBRE A ou B de sélection clignote, vous pouvez également effectuer votre choix en appuyant sur le bouton.

5. **Confirmez le Timbre de destination pour la copie.**
Si le Program de destination pour la copie utilise deux Timbres, le boutons TIMBRE A ou B de sélection clignote. Si nécessaire, tournez la molette de valeur pour sélectionner le Timbre de destination pour la copie, puis appuyez sur la molette de valeur pour confirmer votre choix.



6. **Un écran de confirmation s'affiche sur l'écran principal; vérifiez les réglages et appuyez sur la molette de valeur.**
Quand la copie est terminée, l'écran affiche "Complete!" et retourne à l'écran principal de la page "u02:Utility".



ASTUCE: Si vous voulez sauvegarder l'état copié du Program, sauvegardez ce dernier. (MU: p.43 «2. Sauvegarder un Program»)

ASTUCE: Vous pouvez appuyer sur le bouton SHIFT/EXIT pour retourner à l'étape précédente. Pour annuler la copie du Timbre, appuyez plusieurs fois sur le bouton SHIFT/EXIT.

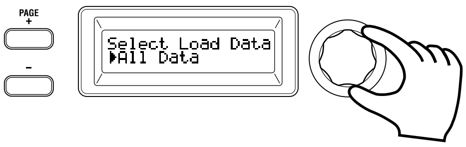
3. Retablir les reglages d'usine

Vous pouvez rétablir les réglages d'usine de Programs ou "Global" du KingKORG. Les réglages d'usine de l'instrument sont appelés données "Preload". Pour retrouver les réglages originaux définis à l'usine, vous disposez de la fonction "Load Preload".

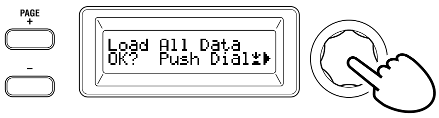
- Quand vous exécutez la fonction «Load Preload», les données d'usine remplacent les données que vous avez sauvegardées en mémoire interne. Vérifiez donc bien que la mémoire ne contient pas de données à conserver avant d'effectuer cette opération.
- Ne touchez pas les commandes ou le clavier du KingKORG durant cette opération Ne coupez jamais l'alimentation durant cette opération.
- Parmi les Programs d'usine 1–300, les Programs 201–300 (Programs ne contenant pas de données préprogrammées) ne sont pas initialisés. Les Programs sauvegardés dans la mémoire utilisateur sont donc conservés tels quels.
- L'opération «Load Preload» ne peut pas être exécutée si la mémoire est verrouillée. Vous devez d'abord désactiver le verrouillage de la mémoire. (GP: «5. Paramètres 'Global'»)

1. **Maintenez enfoncé le bouton SHIFT/EXIT et appuyez sur le bouton PROGRAM (GLOBAL).**
Le mode Global est actif et le bouton PROGRAM (GLOBAL) clignote.
2. **Choisissez la fonction «Load Preload» à la page GLOBAL "u01:Utility" avec les boutons PAGE +/- et appuyez sur la molette de valeur.**
3. **Tournez la molette de valeur pour choisir le type de données à initialiser.**

1Program:	Données du Program sélectionné
ALL Program:	Données des Programs 1~200
Global:	Données «Global»
All Data:	Données des Programs 1~200 et données «Global»



4. Appuyez sur la molette de valeur; un écran de confirmation s'affiche.



ASTUCE: Si vous décidez de ne pas charger les données, appuyez sur le bouton SHIFT/EXIT ou sur le bouton PROGRAM (GLOBAL).

5. Appuyez à nouveau sur la molette de valeur.
Quand les données choisies sont chargées, l'écran affiche "Complete!" et retourne automatiquement à l'écran principal.

Sauvegarde

Sauvegarder vos réglages

Si vous voulez conserver les réglages globaux ou les Programs que vous avez édités, vous devez les sauvegarder en mémoire interne.

- Si vous mettez l'instrument hors tension sans effectuer la sauvegarde, tout changement effectué sur les réglages globaux est perdu. Veillez donc bien à sauvegarder vos réglages si vous souhaitez les utiliser à nouveau dans le futur.
- Si vous éditez un Program puis choisissez un autre Program ou mettez l'instrument hors tension sans sauvegarder au préalable vos changements, ceux-ci sont perdus. Veillez donc bien à sauvegarder vos réglages si vous souhaitez les utiliser à nouveau dans le futur.
- Vous ne pouvez pas sauvegarder vos changements si la mémoire est verrouillée. Vous devez d'abord désactiver le verrouillage de la mémoire. (GP: «5. Paramètres 'Global'»)

1. Sauvegarde de réglages 'Global'

Quels sont les réglages sauvegardés?

La sauvegarde des données Global sauvegarde les réglages suivants.

- Tous les paramètres des pages GLOBAL "g01~g44"

- L'état des boutons OCTAVE UP/DOWN n'est pas sauvegardé. Les réglages bouton TUBE BOOST (distorsion) et bouton TUBE ON sont sauvegardés avec les paramètres Global.

Pour sauvegarder les réglages Global, effectuez les étapes suivantes en mode Global.

1. Maintenez enfoncé le bouton SHIFT/EXIT et appuyez sur le bouton PROGRAM (GLOBAL) pour activer le mode Global.
L'écran principal affiche la page d'édition des paramètres Global et le bouton PROGRAM (GLOBAL) clignote.

2. Appuyez sur le bouton WRITE.
L'écran principal affiche un message de confirmation et le bouton WRITE clignote.

ASTUCE: Pour annuler la sauvegarde, appuyez sur le bouton SHIFT/EXIT à cette étape.

3. Appuyez à nouveau sur le bouton WRITE.
Quand les données sont sauvegardées, l'écran affiche "Complete!" et retourne automatiquement à l'écran précédent.

- Ne mettez jamais l'instrument hors tension quand il sauvegarde des données. Cela risquerait de détruire les données.

2. Sauvegarder un Program

Quels sont les réglages sauvegardés?

La sauvegarde d'un Program sauvegarde les réglages suivants.

- Tous les paramètres des pages PROGRAM "p01~06 (Program), s01~80 (Synth), v01~18 (Vocoder), a01~12 (Arp)"
- Les réglages des effets maîtres (PRE FX, MOD FX, REV/DELAY)

- Le statut de certains contrôleurs en face avant n'est pas sauvegardé (le statut de sélection des boutons A/B de sélection de Timbre, du bouton de sélection OSCILLATOR et du bouton de sélection LFO).
- L'état des boutons OCTAVE UP/DOWN n'est pas sauvegardé.
- Vu que TUBE et EQ sont des effets globaux appliqués communément à tous les Programs, leurs réglages ne sont pas sauvegardés au niveau des Programs individuels.

Pour sauvegarder un Program, effectuez les étapes suivantes en mode Program.

1. Appuyez sur le bouton WRITE.
L'écran principal affiche une boîte de dialogue permettant de choisir l'emplacement de sauvegarde, et le bouton WRITE clignote.

2. Choisissez la destination de sauvegarde (numéro de Program) avec la molette de valeur.

ASTUCE: Pour annuler la sauvegarde du Program, appuyez sur le bouton SHIFT/ EXIT à cette étape.

3. Appuyez à nouveau sur le bouton WRITE.
Quand les données sont sauvegardées, l'écran affiche "Complete!" et retourne à l'écran précédent.

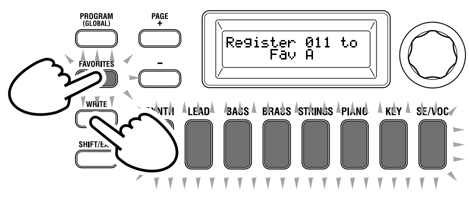
- Ne mettez jamais l'instrument hors tension quand il sauvegarde des données. Cela risquerait de détruire les données.

3. Enregistrement de Programs sous les boutons de catégorie/Programs favoris

Le KingKORG comporte une fonction Favorites bien pratique qui vous permet de rappeler un Program en appuyant sur un seul bouton. Une fonction que vous apprécierez particulièrement quand vous jouez sur scène. Pour pouvoir utiliser cette fonction , vous devez au préalable enregistrer vos Programs favoris sous les boutons de catégorie/Programs favoris.

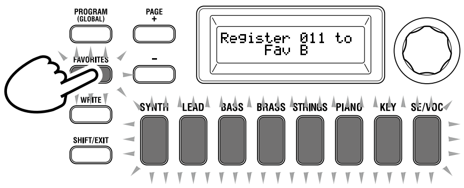
1. Sélectionnez un Program que vous voulez enregistrer. **(MU: p.34 «Choix d'un Program»)**

2. Maintenez enfoncé le bouton WRITE et appuyez sur le bouton FAVORITES.
Le bouton FAVORITES et tous les de catégories de Programs/de Programs favoris clignotent.



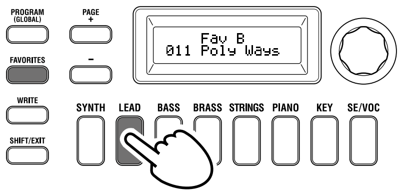
3. Appuyez sur le bouton FAVORITES pour choisir la banque (A~E) de destination pour l'enregistrement du Program.
Le bouton FAVORITES s'allume et chaque pression sur ce bouton choisit la banque suivante.

Français



4. Appuyez sur le bouton de catégorie/Program favori sous lequel vous voulez enregistrer le Program.

Le bouton de catégorie/Program favori que vous avez enfoncé clignote ; quand l’enregistrement est terminé, le bouton cesse de clignoter et reste allumé.



Ne mettez jamais l’instrument hors tension quand il enregistre un Program. Cela risquerait de détruire les données.

ASTUCE: Vous pouvez changer un Program mémorisé dans les Programs favoris. Sélectionnez les Programs favoris, puis choisissez le Program voulu avec la molette et appuyez sur le bouton WRITE.

Dépannage

Si le KingKORG ne fonctionne pas selon vos attentes, vérifiez les points suivants.

L’instrument ne s’allume pas

- ❑ Le câble de l’adaptateur secteur est-il branché à une prise secteur? (MU: p.32 «Connexions»)
- ❑ Avez-vous maintenu l’interrupteur d’alimentation enfoncé (longue pression) lors de la mise sous tension? (MU: p.33 «Mise sous tension/hors tension de l’instrument»)

Aucun son quand vous jouez sur le clavier

- ❑ Votre système d’enceintes actives ou votre casque est-il correctement branché? (MU: p.32 «Connexions»)
- ❑ Avez-vous mis le système d’écoute sous tension et ajusté le volume?
- ❑ La commande VOLUME se trouve-t-elle en position zéro?
- ❑ À la page GLOBAL “g17:MIDI Basic” , le paramètre de pilotage local «Local» est-ilsur “On”?
- ❑ Avez-vous réglé un paramètre ayant trait au volume sur “0”?
- ❑ À la page PROGRAM “s32:Filter”, la valeur de coupure est-elle de “0”?

Le volume est trop faible quand la fonction TUBE est activée

- ❑ Il se peut que la lampe soit hors service . Veuillez contacter un centre de SAV de Korg.

Pas de son à l’entrée

- ❑ Le micro est-il correctement branché à la prise pour micro?
- ❑ La commande MIC LEVEL est-elle à bout de course vers la gauche?
- ❑ Pour un Program Vocoder, avez-vous choisi “Input” comme source pour le signal que vous utilisez comme modulateur?

Impossible d’éditer

- ❑ Si l’action d’une commande ne permet pas d’agir sur un paramètre:
  À la page GLOBAL “g11:Common>Knob”, avez-vous choisi le réglage “Catch”?
- ❑ Si, quand vous tournez une commande, la position de la commande ne correspond pas à la valeur affichée sur l’écran:
  Si, à la page GLOBAL “g11:Common>Knob”, le réglage “ValueScale” est choisi, la valeur de paramètre réelle pourrait différer de la position indiquée par la commande.
- ❑ Si le son ne change pas quand vous utilisez une commande:
  Avez-vous choisi le bon Timbre à modifier avec les boutons TIMBRE A/B de sélection?
- ❑ Si vous ne pouvez pas sélectionner le Timbre B:
  À la page PROGRAM “p03:Common”, le mode de voix est-il réglé sur “Single”?
- ❑ Si vous ne pouvez pas sélectionner les paramètres de Vocoder en mode d’édition:
  Le bouton VOCODER est-il allumé?
- ❑ Si les changements apportés à un Program ou aux réglages “Global” n’ont pas été mémorisés, avez-vous coupé l’alimentation avant de sauvegarder vos changements avec “Write”? Dans le cas d’un Program, vous perdez également vos changements si vous changez de Program sans les sauvegarder. Sauvegardez vos éditions avec “Write” avant de changer de Program ou de couper l’alimentation.

Impossible de sauvegarder le Program les réglages

- ❑ À la page GLOBAL “g12:Common” , le paramètre “Protect” est-il sur “On”?
- ❑ Si le Program édité n’est pas sauvegardé, avez-vous choisi un emplacement de sauvegarde (numéro de Program) correct avec la molette de valeur?

L’arpegiateur ne demarre pas

- ❑ L’arpégiateur est-il activé (bouton ARP (TEMPO) allumé)?
- ❑ L’arpégiateur est-il affecté à un Timbre?
- ❑ À la page GLOBAL “g19:MIDI Basic” , le réglage d’horloge (“Clock”) est-il correct?

Pas de reaction aux messages MIDI provenant d’un appareil externe

- ❑ Etes-vous certain d’avoir connecté les câbles MIDI ou le câble USB correctement?
- ❑ L’appareil émetteur utilise-t-il le même canal MIDI que le KingKORG?
- ❑ À la page GLOBAL “g23~27:MIDI Filter” , le réglage “Enable” est-il choisi?

Les données de transposition, de courbe de dynamique et d’arpégiateur ne sont pas prises en compte

- ❑ À la page GLOBAL “g03:Common” , le réglage de position est-il correct?

Impossible de piloter les Timbres sur des canaux MIDI distincts

- ❑ Si le mode de voix de la page PROGRAM “p03:Common” est réglé sur “Single”, le KingKORG ne reçoit que sur un seul canal MIDI.
- ❑ Les réglages “Layer” et “Split” permettent de piloter les deux Timbres via deux canaux MIDI distincts.

Fiche technique

Système de génération de son	XMT ('eXpanded Modeling Technology', c.-à-d. à plusieurs modélisations)
Programs	
Nombre de Programs	300 Programs (200 préprogrammés / 100 utilisateur)
Nombre de catégories	8 catégories
Timbres	2 Timbres maximum (Layer / Split)
Polyphonie maximum	Max. 24 voix
Synthé	
Oscillateur	
Structure	3 oscillateurs (choix entre les types analogique, bruit, DWGS, PCM et MIC IN)
Nombre de types	127 types (32 analogiques et bruit, 64 DWGS, 30 PCM, MIC IN)
Filtre	
Structure	1 filtre (choix entre LPF, HPF, BPF)
Nombre de types	18 types (7 LPF, 5 HPF, 6 BPF)
Modulation	
Structure	Enveloppe: 2 unités, LFO: 2 unités
Routage	Connexions virtuelles: 6 jeux
Effets	
Sections	Effets de Program x 3 (PRE FX, MOD FX, REV/DELAY) + EQ (2 bandes) + types TUBE (stéréo)
Types	PRE FX: 6 types (DISTORTION, DECIMATOR, RING MOD, GT.AMP, EP.AMP, TONE) MOD FX: 6 types (FLANGER, CHORUS, U-VIBE, TREMOLO, PHASER, ROTARY) REV/DELAY: 6 types (HALL, ROOM, PLATE, TAPE ECHO, MOD DELAY, BPM DELAY)
Vocoder	Vocoder à 16 bandes, avec fonctions «Formant Shift» et «Formant Hold»
Arpégiateur	Jusqu'à 8 pas (le nombre de pas peut être changé), 6 types (UP/DOWN/ALT1/ALT2/RANDOM/TRIGGER)
Audio	
Entrée	
Prise pour micro	
Connecteur	Prise de type XLR-3-31 (symétrique)
Impédance de source d'entrée	6.8 kΩ
Niveau maximum	-12 dBu
Sortie	
Prises AUDIO OUTPUT (L/MONO, R)	
Connecteurs	Prises jack L/MONO, R TS (asymétrique) de 6,3 mm
Impédance de charge	10 kΩ ou plus
Niveau maximum	+8,2 dBu
Prise casque	
Connecteur	Prise minijack stéréo de 3,5 mm
Niveau maximum	60 mW + 60 mW @ 33 Ω
Écrans	
Principal	À cristaux liquides et 16 x 2 caractères
OSCILLATOR, FILTER	À cristaux liquides et 128 x 64 pixels
Clavier	61 clavier semi-pondéré (sensibles au toucher)
Contrôleurs	
Internes	Joystick, boutons OCTAVE UP/DOWN, boutons de catégorie/Programs favoris
Entrées	Prise DAMPER (pédale progressive pas prise en charge), prise SWITCH/PEDAL
Sortie	Prise CV/GATE OUT
Connexions externes	Prise MIDI IN, OUT, USB B
Alimentation	Prise pour adaptateur secteur (DC 12V, ⊖-⊙-⊕)
Consommation	10 W
Dimensions (largeur x profondeur x hauteur)	1.027 x 313 x 96 mm
Poids	7,0 kg
Temperature de fonctionnement	0 ~ +40 °C (sans condensation)
Accessoires fournis	Manuel d'utilisation, Adaptateur secteur, Câble CV/GATE
Options	XVP-10: Pédale d'expression/volume, EXP-2: Pédale de contrôle, DS-1H: Pédale de sustain (Damper), PS-1, PS-3: Pédale commutateur

* Les caractéristiques et l'aspect du produit sont susceptibles d'être modifiés sans avis préalable pour y apporter des améliorations.

Deutsch

KingKORG SYNTHESIZER

Bedienungsanleitung

Inhaltsübersicht

Vielen Dank, dass Sie sich für einen KingKORG synthesizer von Korg ntschieden haben. Bitte lesen Sie sich diese Anleitung vollstädig durch, um bei der Bedienung alles richtig zu machen.

Vorsichtsmaßnahmen

Aufstellungsort

Vermeiden Sie das Aufstellen des Geräts an Orten, an denen.
- es direkter Sonneneinstrahlung ausgesetzt ist;
- hohe Feuchtigkeit oder Extremtemperaturen auftreten können;
- Staub oder Schmutz in großen Mengen vorhanden sind;
- das Gerät Erschütterungen ausgesetzt sein kann.
- in der Nähe eines Magnetfeldes.

Stromversorgung

Schließen Sie das optionale Netzteil nur an eine geeignete Steckdose an. Verbinden Sie es niemals mit einer Steckdose einer anderen Spannung.

Störeinflüsse auf andere Elektrogeräte

Dieser kann bei in der Nähe aufgestellten Rund-funkempfängern oder Fernsehgeräten Empfangsstörungen hervorrufen. Betreiben Sie solche Geräte nur in einem geeigneten Abstand von diesem Erzeugnis.

Bedienung

Vermeiden Sie bei der Bedienung von Schaltern und Reglern unangemessenen Kraftaufwand.

Reinigung

Bei auftretender Verschmutzung können Sie das Gehäuse mit einem trockenen, sauberen Tuch abwischen. Verwenden Sie keinerlei Flüssigreiniger wie beispielsweise Reinigungsbenzin, Verdünnungs- oder Spülmittel. Verwenden Sie niemals brennbare Reiniger.

Bedienungsanleitung

Bewahren Sie diese Bedienungsanleitung gut auf, falls Sie sie später noch einmal benötigen.

Flüssigkeiten und Fremdkörper

Stellen Sie niemals Behältnisse mit Flüssigkeiten in der Nähe des Geräts auf. Wenn Flüssigkeit in das Gerät gelangt, können Beschädigung des Geräts, Feuer oder ein elek-trischer Schlag die Folge sein.
Beachten Sie, daß keinerlei Fremdkörper in das Gerät gelangen. Sollte ein Fremdkörper in das Gerät gelangt sein, so trennen Sie es sofort vom Netz. Wenden Sie sich dann an Ihren KORG-Fachhändler.

Hinweis zur Entsorgung (Nur EU)

Wenn Sie das Symbol mit der „durchgekreuzten Mülltonne“ auf Ihrem Produkt, der dazugehörigen Bedienungsanleitung, der Batterie oder dem Batteriefach sehen, müssen Sie das Produkt in der vorgeschriebenen Art und Weise entsorgen. Dies bedeutet, dass dieses Produkt mit elektrischen und elektronischen Komponenten nicht mit dem normalen Hausmüll entsorgt werden darf. Für Produkte dieser Art existiert ein separates, gesetzlich festgelegtes Entsorgungssystem. Gebrauchte elektrische und elektronische Geräte müssen separat entsorgt werden, um ein umweltgerechtes Recycling sicherzustellen. Diese Produkte müssen bei benannten Sammelstellen abgegeben werden. Die Entsorgung ist für den Endverbraucher kostenfrei! Bitte erkundigen sie sich bei ihrer zuständigen Behörde, wo sie diese Produkte zur fachgerechten Entsorgung abgeben können. Falls ihr Produkt mit Batterien oder Akkumulatoren ausgerüstet ist, müssen sie diese vor Abgabe des Produktes entfernen und separat entsorgen (siehe oben). Die Abgabe dieses Produktes bei einer zuständigen Stelle hilft ihnen, dass das Produkt umweltgerecht entsorgt wird. Damit leisten sie persönlich einen nicht unerheblichen Beitrag zum Schutz der Umwelt und der menschlichen Gesundheit vor möglichen negativen Effekten durch unsachgemäße Entsorgung von Müll. Batterien oder Akkus, die Schadstoffe enthalten, sind auch mit dem Symbol einer durchgekreuzten Mülltonne gekennzeichnet. In der Nähe zum Mülltonnensymbol befindet sich die chemische Bezeichnung des Schadstoffes. Cd oder NiCd steht für Cadmium, Pb für Blei und Hg für Quecksilber.

Handhabung von Daten

Bei falschen oder unsachgemäßen Bedienvorgängen könnte der interne Speicherinhalt gelöscht werden. Archivieren Sie alle wichtigen Daten mit dem beiliegenden Editor und sichern Sie sie auf dem Computer oder einem anderen Datenträger. Korg haftet nicht für Schäden, die sich aus dem Verlust irgendwelcher Daten ergeben.

Hinweise zur Vakuumröhre

Vakuumröhren besitzen unterschiedliche Lebensdauern. Sollte die Vakuumröhre einmal durchbrennen, kontaktieren Sie bitte ein Korg Servicecenter.
Alle Wartungen und Reparaturen inklusive des Austauschs der Vakuumröhre dürfen nur von Fachleuten durchgeführt werden.

Hinweise zur Bedienungsanleitung

Für dieses Produkt existieren folgende Dokumente:
- Bedienungsanleitung (die halten Sie gerade in der Hand)
- Parameter-Leitfaden (als Download von der Korg-Website erhältlich).
  http://www.korg.co.jp/English/Distributors/ or http://www.korg.com/

Bedienungsanleitung

Hier werden die grundlegenden Aspekte des KingKORG vorgestellt. Bitte lesen Sie diese zuerst.

Parameter-Leitfaden

Hier finden Sie Informationen zu sämtlichen Parametern des KingKORG. Lesen Sie diesen Leitfaden, wenn Sie wissen möchten, welche Funktionen bestimmte Parameter haben.
Der Parameter-Leitfaden ist wie folgt aufgebaut:
- Parameter-Leitfaden
- Effekt-Leitfaden
- MIDI-Leitfaden
Den Parameter-Leitfaden können Sie auf Ihrem Computer lesen.

Abkürzungen der Dokumentationen

BDA: Bedienungsanleitung
PL: Parameter-Leitfaden

Displayanzeigen

Die Werte der Parameter auf den Abbildungen im Handbuch dienen nur als Beispiele und können von den Anzeigen im Display Ihres KingKORG abweichen.

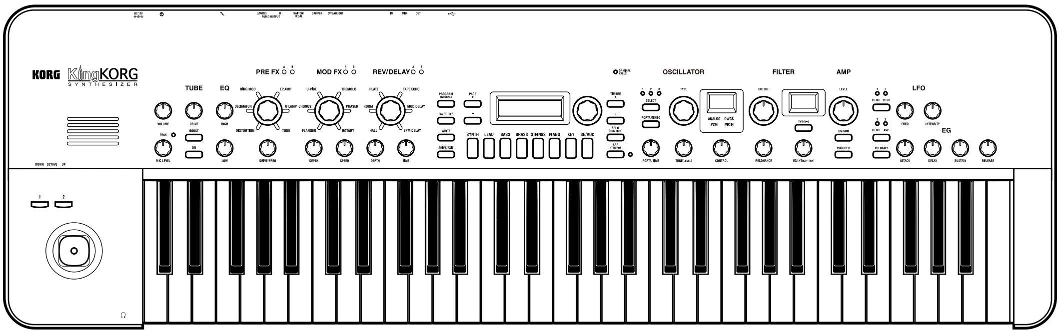
Beispiel der Notation in der Haupt-Display-Seite

GLOBAL Seite „g15: Power Off“

Im Global-Modus, wird der Name der Seite auf der Oberseite des Haupt-Displays angezeigt werden.

* Alle Produkt- und Firmennamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der betreffenden Eigentümer.

Die wichtigsten Funktionen



Kultivierter Klang

1. Synthesizerfunktion mit neu entwickelter XMT-Modeling Klangerzeugung.

XMT (eXpanded Modeling Technology) ist eine von Korg entwickelte Technologie zur Erzeugung einer großen Vielfalt unterschiedlichster Klänge mit simplen Bedienungsschritten. Der KingKORG verfügt über eine sehr große Vielfalt unterschiedlichster Oszillatoralgorithmen, zum Beispiel die für Analogsynthesizer typischen Sägezahn- oder Rechteckwellenformen ebenso wie Rauschen und PCM/DWGS.

2. Ein Filter mit Charakter

Filter gehören zu den wichtigsten Elementen, die den Charakter eines Analogsynthesizers definieren. Der KingKORG verfügt nicht nur über ein hochwertiges digitales Filter, sondern auch über originalgetreue Emulationen von analogen Filtern klassischer Synthesizermodelle, die Ihnen ein aggressives Soundshaping ermöglichen.

3. Rein analoge Vakuumröhren-Treiberschaltung

Korg hat all seine Erfahrung im Analogschaltungsdesign in die Waagschale gelegt, um Ihnen eine rein analoge Vakuumröhren-Treiberschaltung als Master-Effekt zu bieten, die nicht nur einen warmen und vollen Klang liefert, sondern auch mächtig Druck macht.

4. Vocoder

Der KingKORG verfügt über eine Vocoder-Funktion, die Ihnen erlaubt, mit Ihrer Stimme über ein Mikrofon den Klang des Oszillators zu ändern. So können Sie gewissermaßen Ihren Synthie sprechen lassen.

5. Virtuelles Patching

Sechs virtuelle Patching-Gruppen erlauben Ihnen, Steuersignale von Hüllkurvengeneratoren oder LFOs sowie Joystick-Funktionen virtuell mit Klangparametern wie Pitch oder Cutoff zu verbinden, was Ihnen eine noch flexiblere Soundgestaltung ermöglicht.

6. 200 interne Programme

Der KingKORG verfügt über 200 Programmen, die in acht Kategorien (z. B. synth, lead und bass) unterteilt sind. So steht Ihnen gleich zu Beginn eine breite Auswahl an Klängen zur Verfügung. Zusätzlich finden Sie im Nutzerbereich 100 freie Speicherplätze für Ihre eigenen Sounds.

Intuitive Bedienung

7. Vorderseite

Die in Sektionen unterteilten Regler und Schalter auf der Vorderseite erlauben Ihnen ein intuitives Editieren von Klängen. Mithilfe der Editierseiten des Displays können Sie sämtliche Parameter des KingKORG bearbeiten.

8. Favoriten

Die Favoritenfunktion erlaubt Ihnen, Ihre Lieblingsprogramme im Handumdrehen aufzurufen. Mit den acht Kategorie/Favoriten-Tasten können Sie bis zu 40 Programme speichern und wieder abrufen.

Spielhilfen und hilfreiche Funktionen

9. Step-Arpeggiator

Der Step-Arpeggiator erzeugt automatisch eine Arpeggiophrase (gebrochener Akkord), wenn Sie auf der Tastatur einen Akkord spielen. Sie können unter sechs Arpeggioarten auswählen und Dauer sowie Abstand der Noten einstellen. Für eine noch größere Vielfalt können Sie jeden einzelnen Schritt ein- oder ausschalten.

10. Joystick

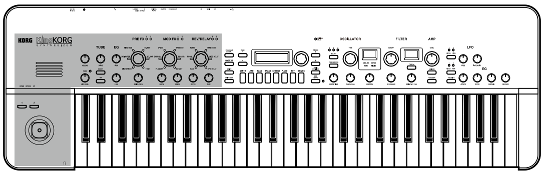
Auch der KingKORG bietet Ihnen das beliebteste Feature der Korg Music-Workstations: den Joystick. Durch Bewegen des Joysticks (vor/zurück/links/rechts) können Sie den Pitch Bend sowie die Programmparameter steuern. Sie können auch einen Fußschalter anschließen und damit den Joystickeffekt beim Spielen halten.

11. Librarian Software

Sie können den KingKORG über USB mit Ihrem Computer verbinden und mit unserer Librarian Software die Programme Ihres KingKORG auf Ihrem Computer verwalten. Sie können die Librarian Software kostenlos von der Korg Website herunterladen (*http://www.korg.co.jp/English/Distributors/ or http://www.korg.com/*).

Funktionen und Regler

Oberseite (Joystick/Audio/Tube/FX)



VOLUME-Regler
Hiermit bestimmen Sie die Lautstärke des über die AUDIO OUTPUT-Buchsen (L/MONO, R) und an die Kopfhörerbuchse ausgegebenen Signals.

MIC LEVE PEAK LED
Leuchtet, wenn das Eingangssignal der Mikrofonbuchse übersteuert ist.

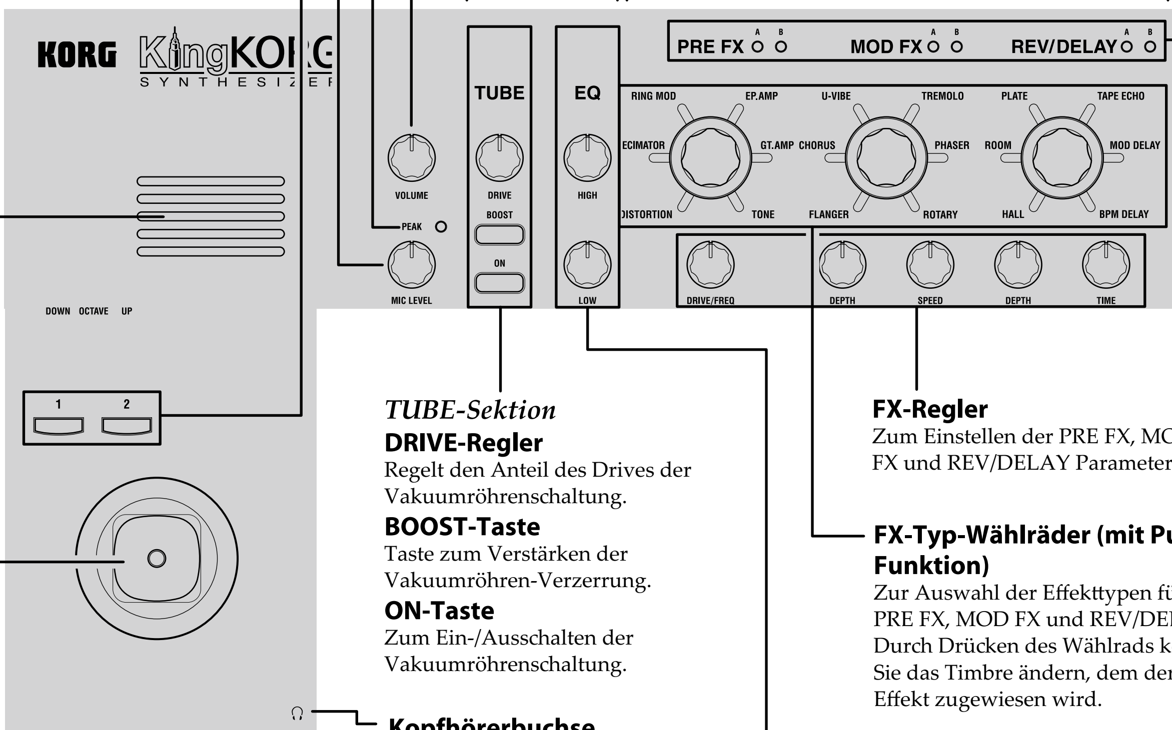
MIC LEVEL-Regler
Zur Einstellung des Eingangspegels der Mikrofonbuchse.

OCTAVE UP/DOWN-Tasten
Zur Auswahl des der Tastatur zugewiesenen Tonumfangs in Ein-Oktave -Schritten über einen Bereich von +/-2 Oktaven. (BDA: S.57 „Zwischen Oktaven wechseln“)

Timbre-LEDs
Die LED des Timbres, dem Sie einen Effekt zuweisen, leuchtet auf.

Globale Effekte (GLOBAL FX)

Master-Effekte (MASTER FX)



TUBE-Sektion

DRIVE-Regler
Regelt den Anteil des Drives der Vakuumröhrenschaltung.

BOOST-Taste
Taste zum Verstärken der Vakuumröhren-Verzerrung.

ON-Taste
Zum Ein-/Ausschalten der Vakuumröhrenschaltung.

FX-Regler
Zum Einstellen der PRE FX, MOD FX und REV/DELAY Parameter.

FX-Typ-Wählräder (mit Push-Funktion)
Zur Auswahl der Effekttypen für PRE FX, MOD FX und REV/DELAY. Durch Drücken des Wählrads können Sie das Timbre ändern, dem der Effekt zugewiesen wird.

Kopfhörerbuchse
Zum Anschluss eines Kopfhörers mit Miniklinkenstecker. Diese Buchse liefert dasselbe Signal wie die OUTPUT Buchsen (L/MONO/R). Mit dem VOLUME-Regler stellen Sie die Lautstärke des Kopfhörers ein.

Joystick (JS)
Steuert Höhe und Anteil der Modulation (Ausdruck).
Durch Bewegen des Joysticks nach links und rechts steuern Sie den Pitch Bend, durch Vorschieben und Zurückziehen die Modulation.
Sie können dem oberen und unteren Bereich jeweils unterschiedliche Modulationsarten zuweisen.

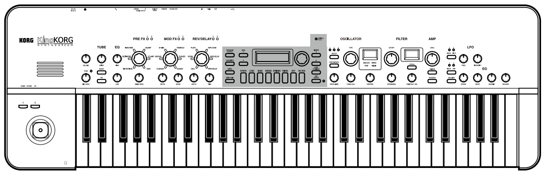
TUBE (Vakuumröhre)
⚠ Die Vakuumröhre ist empfindlich und kann bei Stößen zerbrechen.
Sorgen Sie dafür, dass eine defekte Vakuumröhre unverzüglich ausgetauscht wird.

EQ-Sektion
Zur Einstellung der Frequenzanteile für Höhen und Tiefen des Audioausgangs Ihres KingKORG.

HIGH-Regler
Zum Einstellen der Höhen.
Wenn sie gleichzeitig die SHIFT/EXIT -Taste gedrückt halten, können Sie mit diesem Regler die obere Cutoff -Frequenz (HIGH) einstellen.

LOW-Regler
Zum Einstellen der Tiefen.
Wenn sie gleichzeitig die SHIFT/EXIT -Taste gedrückt halten, können Sie mit diesem Regler die untere Cutoff -Frequenz (LOW) einstellen.

Oberseite (Hauptregler)



PROGRAM (GLOBAL)-Taste

Diese Taste besitzt zwei Funktionen.

[PROGRAM]

Wenn Sie Programme spielen möchten, wählen Sie durch Drücken dieser Taste den Programm-Modus. Die Taste leuchtet, und die Programmwahlanzeige erscheint im Hauptdisplay.

[GLOBAL]

Wenn Sie Einstellungen vornehmen wollen, die sich auf das gesamte Gerät beziehen, halten Sie die SHIFT/EXIT-Taste gedrückt und drücken Sie diese Taste, um den Global-Modus auszuwählen. Die Taste leuchtet, und im Hauptdisplay erscheint die Globale-Einstellungen-Anzeige.

PAGE +/- Tasten

Damit gelangen Sie zur gewünschten Editierseite. Mit den +/-Tasten können Sie sich zwischen den Seiten bewegen.

Hauptdisplay

Zeigt diverse Informationen wie Programmdaten und Parameterwerte an.

Value-Wählrad (mit Push-Funktion)

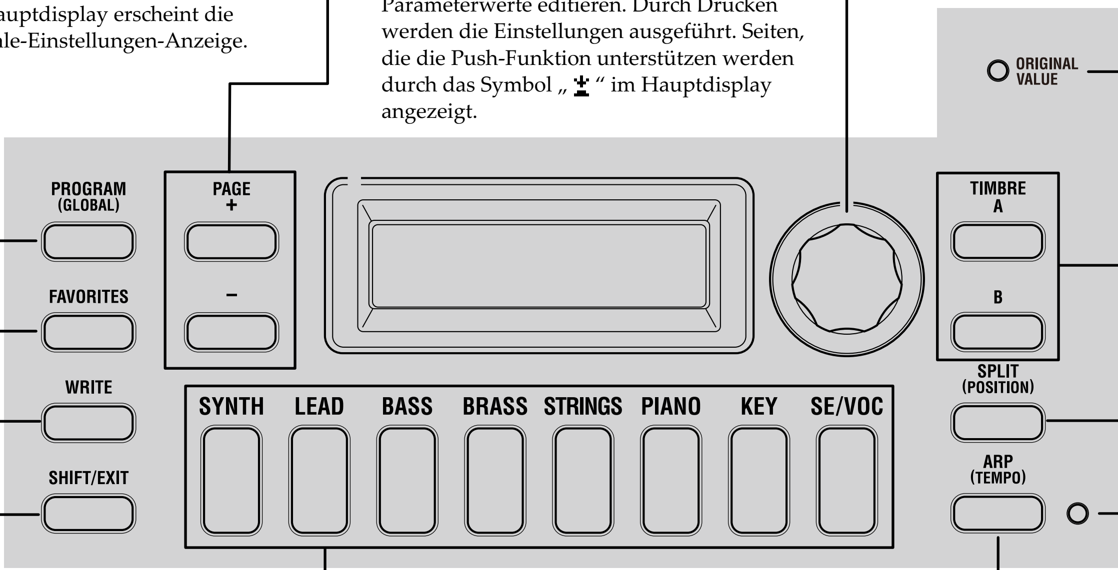
Hiermit können Sie Programme oder Parameterwerte editieren. Durch Drücken werden die Einstellungen ausgeführt. Seiten, die die Push-Funktion unterstützen werden durch das Symbol „ “ im Hauptdisplay angezeigt.

TIMBRE A/B-Wähltasten

Damit wählen Sie das Timbre aus, das Sie steuern bzw. bearbeiten wollen (OSCILLATOR /FILTER, AMP/LFO/EG). Durch gleichzeitiges Drücken der Tasten A und B können Sie beide Timbres auswählen.

ORIGINAL VALUE-Diode

Leuchtet, wenn der Wert, den Sie mit den Tasten und Reglern der Oberseite editieren, mit dem gespeicherten Wert übereinstimmt.



SHIFT/EXIT-Taste

Hiermit gelangen Sie zu den erweiterten Funktionen (SHIFT) einer Taste oder eines Reglers oder zurück zur Programmwahlanzeige (EXIT).

WRITE-Taste

Hiermit speichern Sie ein von Ihnen editiertes Programm oder eine vorgenommene globale Einstellung oder legen ein gewünschtes Programm unter Favoriten ab.
(BDA: S.65 „Speichern“)

Kategorie/Favoriten-Tasten

Wenn die PROGRAM (GLOBAL)-Taste leuchtet, gelangen Sie mit diesen Tasten zum ersten Programm der entsprechenden Kategorie. Wenn die FAVORITES-Taste leuchtet, rufen Sie mit diesen Tasten direkt ein Programm auf. Sie können Ihre Lieblingsprogramme als Favoriten ablegen und durch einmaliges Drücken aufrufen.

ARP (TEMPO)-Taste

Zum Ein- und Ausschalten des Arpeggiators und zum Einstellen des Tempos. Ihnen steht zudem eine Tap-Tempo-Funktion zur Verfügung. (BDA: S.57 „3. Spielen von Arpeggien“)

TEMPO-Diode

Blinkt synchron zum Tempo

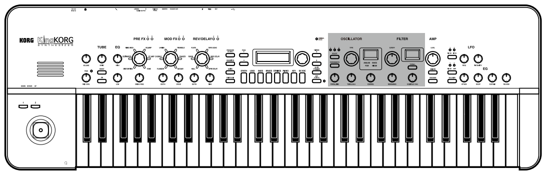
SPLIT (POSITION)-Taste

Zum Ein-/Ausschalten der Split-Funktion oder zur Bestimmung der Split-Position. Durch einmaliges Drücken schalten Sie die Split-Funktion ein bzw. aus. Mit dieser Taste können Sie auch die Split-Position bestimmen. (PL: „1. Timbre-Parameter“)

FAVORITES-Taste

Zur Aktivierung der Favoriten-Funktion und zum Umschalten der Favoritengruppen. Durch mehrmaliges Drücken dieser Taste bewegen Sie sich durch A → B → C → D → E → A….
Wenn sie gleichzeitig die SHIFT/EXIT-Taste gedrückt halten, können Sie sich mit dieser Taste rückwärts durch die Bänke bewegen: E → D → C → B → A → E….
Zum Abschalten der Favoriten-Funktion drücken Sie die PROGRAM (GLOBAL)-Taste.

Oberseite (Oszillator/Filter)



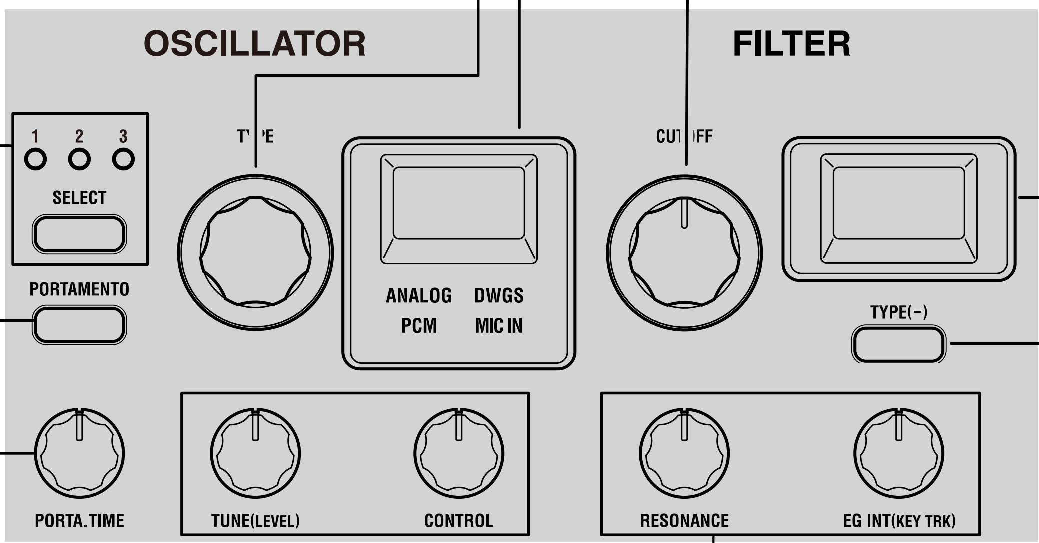
OSCILLATOR-Wähltaste
Damit wählen Sie den Oszillator aus, den Sie bearbeiten wollen. Die LED des aktuell gewählten Oszillators leuchtet.

OSCILLATOR-Nebendisplay
Zeigt Informationen zum aktuell gewählten Oszillator an.

OSCILLATOR TYPE-Wählrad (mit Push- Funktion)
Zur Auswahl des Oszillatortyps. Durch Drücken des Wählrads gelangen Sie zum Anfang der Kategorien Off, ANALOG, DWGS, PCM oder MIC IN.

FILTER CUTOFF-Regler
Regelt die Cutoff-Frequenz des Filters.

FILTER-Nebendisplay
Zeigt Informationen zum aktuell gewählten Filter an.



OSCILLATOR-Steuerung
Zum Editieren der Parameter jedes einzelnen Oszillators.

TUNE (SEMI)-Regler
Zum Einstellen des Anteils der Verstimmung in Bezug zum Grundton. Halten Sie die SHIFT/EXIT-Taste gedrückt und drehen Sie diesen Regler, um die Verstimmung in Halbtonschritten einzustellen.

CONTROL-Regler
Zum Einstellen der CONTROL 1 Parameter des Oszillators. Diese Parameter variieren je nach gewähltem Oszillatortyp. Halten Sie die SHIFT/EXIT-Taste gedrückt und drehen Sie diesen Regler, um die CONTROL 2 Parameter einzustellen. (PL: „1. Timbre-Parameter“)

PORTA. TIME-Regler
Hiermit stellen Sie die Portamentogeschwindigkeit ein.

PORTAMENTO Schalter
Ein-/Ausschalter für den Portamento-Effekt, der einen sanften Übergang zu einer Note anderer Tonhöhe schafft.

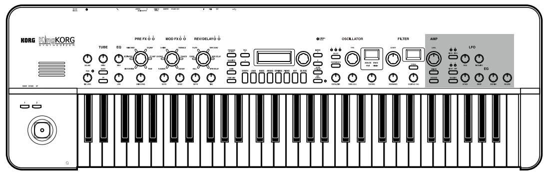
FILTER-Steuerung
Zum Editieren der Filterparameter.

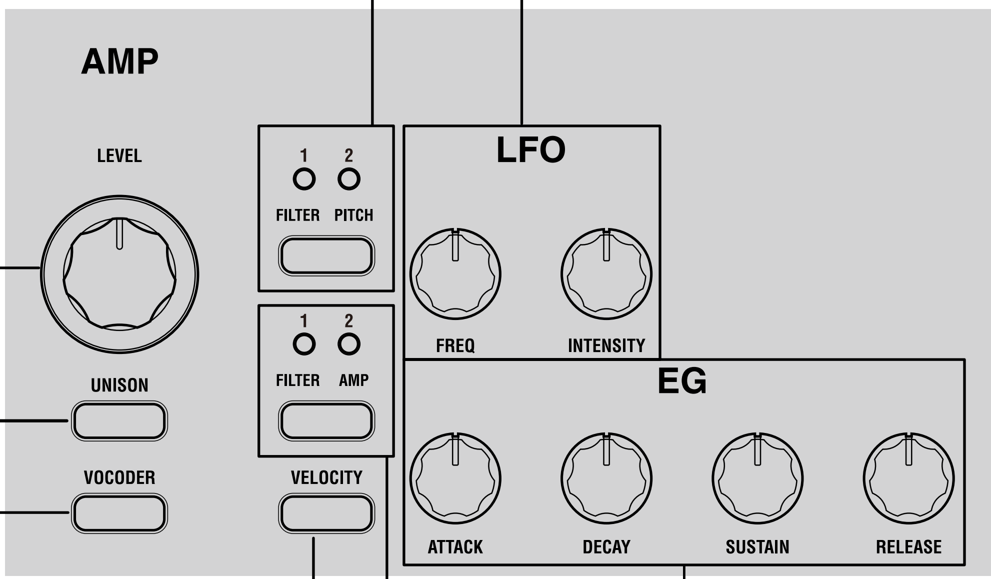
RESONANCE-Regler
Zum Einstellen des Filterresonanzanteils.

EG INT (KEY TRK)-Regler
Zum Einstellen des Einflusses der Filterhüllkurve auf die Cutoff-Frequenz mit der Zeit. Wenn Sie die SHIFT/EXIT-Taste gedrückt halten, können Sie mit diesem Regler die Beeinflussung der Cutoff-Frequenz durch die Position der gespielten Tasten einstellen (d. h. von hohen zu tiefen Noten).

FILTER TYPE (-)-Wähltaste
Zur Auswahl des Filtertyps. Durch Drücken und Halten der SHIFT/EXIT-Taste können Sie sich mit dieser Taste schrittweise rückwärts durch die Auswahl bewegen (05 → 04 → 03 → 02 → 01...).

Oberseite (AMP/LFO/EG)





LFO-Wähltaste
Zur Auswahl des LFOs, der mittels der LFO-Steuerung editiert werden soll. Die LED des aktuell gewählten LFOs leuchtet. Die LED blinkt synchron zur LFO-Frequenz.

LFO-Steuerung
Zum Editieren der LFO Parameter.

FREQ-Regle
Regelt die Frequenz des LFOs.

INTENSITY-Regler
Regelt die Intensität, mit der der LFO den Filter oder Ton beeinflusst.

AMP LEVEL-Regler
Zur Einstellung der Lautstärke des Timbres.

VOCODER-Taste
Zum Ein-/Ausschalten des Vocoders. Zum Ein-/Ausschalten der Vocoderfunktion.
Wenn Sie gleichzeitig die SHIFT/EXIT -Taste gedrückt halten, können Sie mit dieser Taste Mic Thru ein-/ausschalten.

UNISON-Taste
Zum Ein-/Ausschalten der Unisonofunktion der Stimmen des Timbres.
Wenn Sie gleichzeitig die SHIFT/EXIT -Taste gedrückt halten, gelangen Sie mit dieser Taste zur Einstellanzeige der Unisono-Funktion.

EG-Wähltaste
Zur Auswahl der Hüllkurve, die mittels der EG-Steuerung editiert werden soll. Die LED der aktuell gewählten Hüllkurve leuchtet.
Die LED blinkt synchron zum Hüllkurveneffekt.

VELOCITY-Taste
Zum Ein-/Ausschalten der Velocity-Empfindlichkeit der Hüllkurve, die es ermöglicht, der Hüllkurve abhängig von der Stärke des Drucks auf die Tastatur unterschiedliche Einstellungen zuzuweisen.

EG-Steuerung
Zum Einstellen der Hüllkurvenparameter

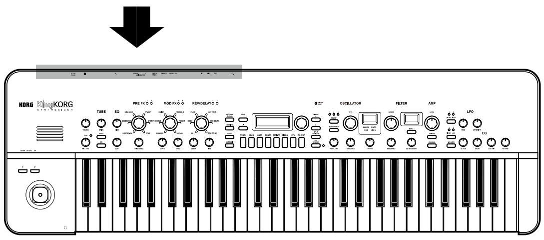
ATTACK-Regler
Zum Einstellen der Zeitspanne von note-on (Zeitpunkt, zu dem Sie eine Taste drücken) bis zum Erreichen des Attack-Pegels (Maximalwert der Hüllkurve).

DECAY-Regler
Zum Einstellen der Zeitspanne zwischen Attack-Pegel und Sustain-Pegel.

SUSTAIN-Regler
Zum Einstellen des Lautstärkepegels, der nach Ablauf der Decay-Zeit gehalten wird.

RELEASE-Regler
Zum Einstellen der Zeitspanne ab note-off (Zeitpunkt, zu dem Sie die Taste loslassen) bis zum vollständigen Ausklingen des Tons.

Rückseite

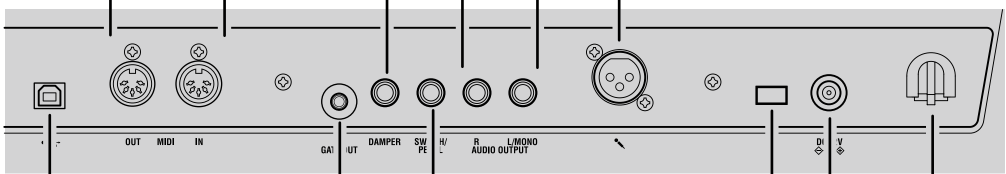


DAMPER-Buchse
Zum Anschluss eines Dämpferpedals.

MIDI IN/OUT-Buchsen
Über diese Buchsen können Sie den KingKORG mit externen MIDIGeräten verbinden.

AUDIO OUTPUT L/MONO, R-Buchsen
Diese Buchsen müssen Sie mit Aktivboxen, einem Stereoverstärker, Mischpult oder Recorder verbinden. Im Falle einer Mono-Verbindung braucht nur die L/MONO-Buchse angeschlossen zu werden.

Mikrofonbuchse
Zum Anschluss eines Mikrofons, das als Audiomodulator für Vocoderprogramme dient.



USB B-Anschluss
Dieser Port erlaubt den MIDI-Datenaustausch zwischen dem KingKORG und Ihrem Computer.

CV/GATE OUT-Buchse
Ausgang für Steuerspannung und Torspannung. Zum Anschluss und zur Steuerung eines analogen Synthesizers.

SWITCH/PEDAL-Buchse
Zum Anschluss eines Fußschalters oder eines Pedals.

Netzschalter
Hiermit schalten Sie das Gerät ein und aus.

DC 12V-Anschluss
Schließen Sie hier das beiliegende AC-Netzteil an.Verbinden Sie das Netzteil immer zuerst mit dem KingKORG und danach mit einer Steckdose.

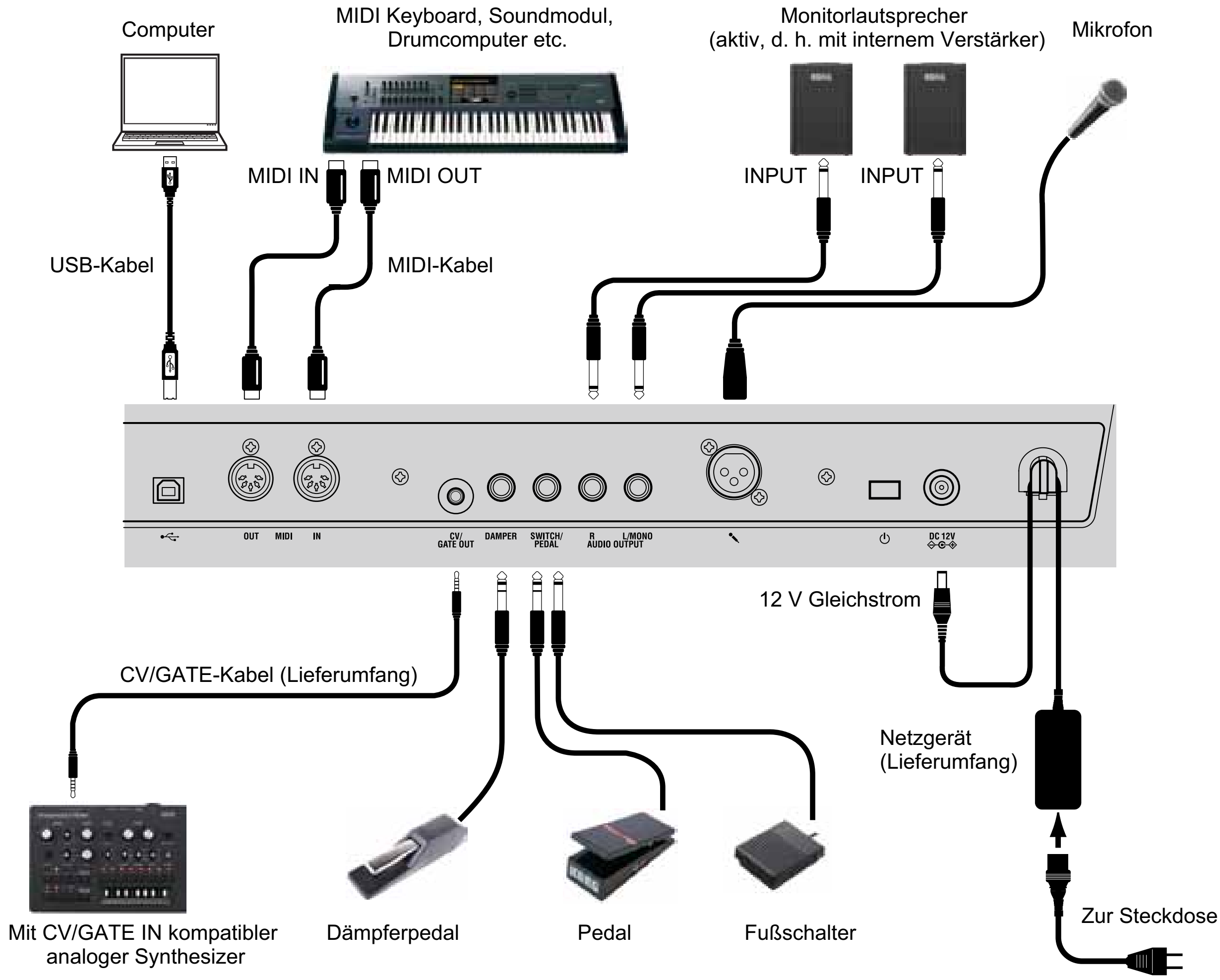
Kabelsicherung
Klemmen Sie das Stromkabel an diesen Haken, um zu verhindern, dass das Kabel unbeabsichtigt aus der 12V Gleichstrombuchse gezogen wird.

Hinweis zur Stromversorgung (Energiesparfunktion)
Dieses Instrument ist mit einer Energiesparfunktion ausgerüstet. Nach einer gewissen Zeit, in der keinerlei Eingaben erfolgen, schaltet sich das Gerät automatisch aus. (Im Auslieferungszustand schaltet sich das Gerät vier Stunden nachdem keinerlei Eingaben erfolgten aus.
Um dies zu deaktivieren, müssen sie die globalen Einstellungen ändern, GLOBAL Seite „g15: Power Off ".

Anschlüsse vornehmen und Gerät einschalten

Anschlusse

Die Abbildung unten zeigt die wohl am häufigsten verwendeten Verbindungen des KingKORG. Selbstverständlich können Sie sich auf die für Sie zutreffenden Geräte und Anschlüsse beschränken.



Schalten Sie sämtliche Geräte aus, bevor Sie Anschlüsse vornehmen. Der Anschluss eingeschalteter Geräte kann zu Schäden an Lautsprechern sowie zu Störungen und Schäden an den Geräten selbst führen.

1. Anschluss eines Monitorverstärkers oder -Lautsprechers

Verbinden Sie die Buchsen AUDIO OUTPUT L/MONO, R des KingKORG mit den Eingängen eines Verstärkers oder Mischpults. Im Falle einer Mono-Verbindung braucht nur die L/MONO-Buchse angeschlossen zu werden.

TIPP: Eine optimale Qualität kann nur erzielt werden, wenn man den KingKORG in Stereo anschließt.

2. Anschluss eines Mikrofons

Wenn Sie Ihren KingKORG als Vocoder verwenden möchten, schließen Sie Ihr Mikrofon an den Mikrofoneingang auf der Geräterückseite an, damit das Eingangssignal des Mikrofons als Modulator verwendet werden kann. (BDA S.58 „4. Vocodersounds spielen“)

3. Anschluss von Pedalen und Schaltern

Sie können nach Belieben Pedale oder Fußschalter anschließen.

SWITCH/PEDAL Buchse

Zum Anschluss eines als Zubehör erhältlichen Fußschalters (PS-1/ PS-3), Steuerpedals (EXP-2) oder Expression/Volumen- Pedals (XPV-10).
Bevor Sie Ihren Fußschalter oder Ihr Pedal verwenden, müssen Sie im Global-Modus erst den Typ des Geräts angeben, welches Sie anschließen. Werksseitig ist diese Buchse für einen Fußschalter konfiguriert und der „program up“ (Prog. Up) Funktion zugewiesen.
Sie können mit Fußschaltern und Pedalen diverse andere Funktionen steuern.
Mit der Spezifizierung für Schalter (Switch) können Sie entweder zwischen Programmen wechseln, die Oktave ändern oder das Portamento ein-/ausschalten. Normalerweise ist die Funktion nur aktiviert, solange Sie den Fußschalter gedrückt halten. Sie können dies jedoch ändern, um die Funktion mit jedem Drücken des

Schalters ein-/auszuschalten. Mit der Spezifizierung für Pedale (Pedal) können Sie Parameter wie Lautstärke, Expression oder Pan steuern. (PL: „8. Pedal-Parameter“)

DAMPER Buchse

Zum Anschluss eines als Zubehör erhältlichen DS-1H Dämpferpedals oder eines PS-1 Fußschalters, mit dem Sie den Dämpfungseffekt ein-/ausschalten können.

4. Anschluss eines MIDI-Geräts oder Computers

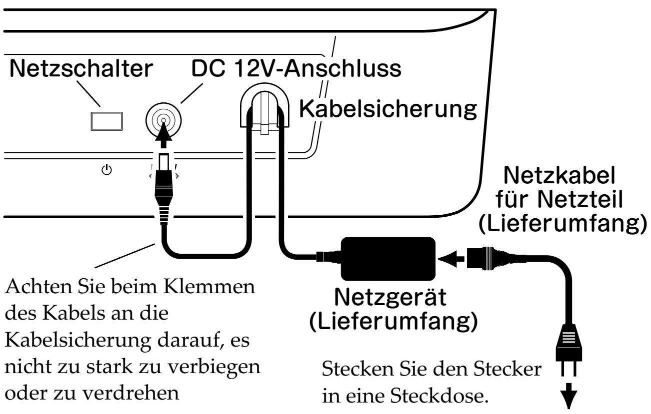
Mittels dieser Anschlüsse können Sie Tastatur und Spielhilfen Ihres KingKORG zur Steuerung externer MIDI-Klangquellen verwenden oder umgekehrt mit einem MIDI-Keyboard oder Sequenzer den Tongenerator Ihres KingKORG steuern. (PL: „6. MIDI-Parameter“)

5. Anschließen des Netzteils

Verwenden Sie unbedingt das beiliegende Netzteil. Die Verwendung eines anderen Netzteils kann Störungen oder Schäden verursachen.

Achten Sie darauf, Ihr Netzteil nur an Steckdosen mit geeigneter Spannung anzuschließen.

1. **Verbinden Sie das beiliegende Netzteil mit der DC 12V-Anschluss auf der Rückseite.**
2. **Um ein unbeabsichtigtes Herausziehen des Steckers zu verhindern, sollten Sie das Kabel an die Kabelsicherung an der Rückseite klemmen. Greifen Sie die Stecker immer direkt an und achten Sie darauf, dass das Kabel am Übergang zum Stecker nicht verbogen oder gar verdrillt wird.**



Ein-/Ausschalten

1. Einschalten

Schalten Sie die Aktivboxen, den Verstärker usw. immer erst nach dem KingKORG ein.

1. **Drehen Sie vor dem Einschalten den VOLUME-Regler Ihres KingKORG ganz nach links, um ungewünschte Einschaltgeräusche zu vermeiden.**
2. **Halten Sie den Netzschalter solange gedrückt, bis das Hauptdisplay erscheint.**
   Beim Hochfahren des KingKORG zeigt das Hauptdisplay Informationen wie Programmnummer und -Name an.
3. **Schalten Sie nun Ihr Monitorsystem oder Ihr Audiosystem ein, wobei sie auch zuerst hier die Lautstärke senken sollten.**
4. **Drehen Sie nun den VOLUME-Regler Ihres KingKORG langsam auf, und stellen Sie gleichzeitig die gewünschte Lautstärke Ihres Audiosystems ein.**

2. Ausschalten

Schalten Sie das Gerät niemals aus, solange noch Daten gespeichert werden. Sonst droht Ihnen der Verlust der zuvor mit dem KingKORG editierten Daten.

1. **Senken Sie die Lautstärke Ihres Monitorsystems oder Ihrer Audioanlage und schalten Sie das System aus.**
2. **Drehen Sie den VOLUME-Regler des KingKORG ganz nach links und halten Sie den Netzschalter gedrückt, bis das Hauptdisplay erlischt.**

Energiesparfunktion

Der KingKORG besitzt eine Energiesparfunktion. Nach einer gewissen Zeitspanne, in der keine Schalter oder Regler bedient wurden oder in der kein Ton auf der Tastatur gespielt wurde, schaltet sich das Gerät automatisch aus. Werksseitig beträgt diese Zeitspanne vier Stunden.

Sie können diese Funktion wie folgt deaktivieren.

1. Deaktivieren der Energiesparfunktion

1. **Halten Sie die SHIFT/EXIT-Taste gedrückt und drücken Sie die PROGRAM (GLOBAL)-Taste, um in den Global-Modus zu gelangen.**
2. **Bewegen Sie sich mit den PAGE +/-Tasten zur GLOBAL Seite „g15: Power Off“.**
3. **Wählen Sie mit dem Value-Wählrad „Disable“ aus.**
4. **Zum Speichern der vorgenommenen Änderung die WRITE-Taste drücken. (BDA S.65 „1. Globale Einstellungen speichern“)**

   Falls Sie das Gerät ausschalten ohne zuvor zu speichern, gehen die an den globalen Einstellungen vorgenommenen Änderungen verloren. Falls Sie ihre editierten Einstellungen also später nutzen wollen, sollten Sie diese speichern.

Den KingKORG spielen

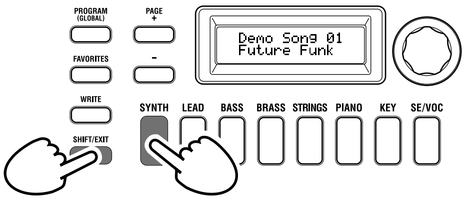
Anhoren der Demosongs

Der KingKORG beinhaltet charakteristische Demosongs unterschiedlicher Musikstile. Nehmen Sie sich ein wenig Zeit, mit diesen Songs die Klangvielfalt des KingKORG kennenzulernen. (BDA S.112 „Demo song list“)

1. Auswahl und Abspielen eines Demosongs

Die Demosongs sind den Kategorie/Favoriten-Tasten zugewiesen.

1. **Halten Sie die SHIFT/EXIT-Taste gedrückt und wählen Sie mit der Kategorie/Favoriten-Taste einen Demosong aus.**
   Die Demosongwiedergabe startet automatisch und läuft bis zum letzten Song weiter. Nach dem letzten Song wird die Wiedergabe beim ersten Demosong fortgesetzt. Bei der Wiedergabe blinkt die dem Demosong zugewiesene Taste. Drücken Sie eine leuchtende Taste, um einen anderen Demosong auszuwählen.



2. **Drücken Sie während der Wiedergabe eines Demosongs die SHIFT/EXIT-Taste.**
Die Wiedergabe endet und Sie gelangen in den Programm-Modus zurück.

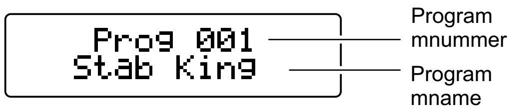
Anwahl und Einsatz der Programs

1. Displays

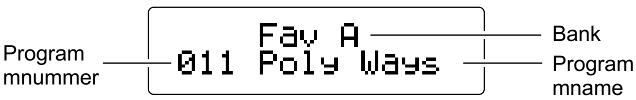
Hauptdisplay (beim Abspielen eines Programms)

Bei leuchtender PROGRAM (GLOBAL)-Taste zeigt das Hauptdisplay Programmnummer und -Name.
Bei leuchtender FAVORITES-Taste zeigt das Hauptdisplay Bank, Programmnummer und -Name.

Bei leuchtender PROGRAM (GLOBAL)-Taste

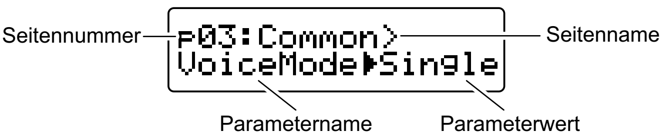


Bei leuchtender FAVORITES-Taste



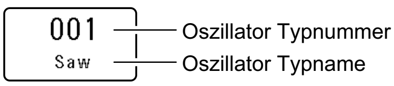
Hauptdisplay (beim Editieren eines Programms)

Das Display zeigt Seitennummer und -Name sowie Parametername und -Wert an, auch beim Editieren globaler Einstellungen (wenn die PROGRAM (GLOBAL)-Taste blinkt)



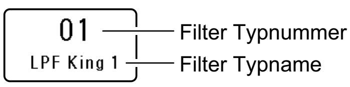
OSCILLATOR Nebendisplay

Das Display zeigt Informationen über den aktuell gewählten Oszillator.



FILTER Nebendisplay

Das Display zeigt Informationen über den aktuell gewählten Filter.



Ein Programm auswählen

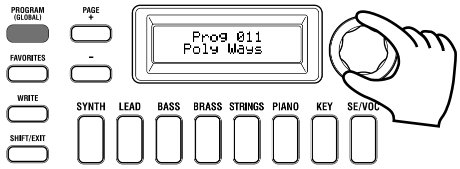
Der KingKORG hat 200 unterschiedliche interne Programme, mit denen Sie sofort loslegen können. Um Ihnen eine intuitive Auswahl zu ermöglichen, sind die Programme in Soundkategorien sortiert. Wählen und Spielen Sie einige dieser Programme, um die Klangvielfalt Ihres KingKORG kennenzulernen.

1. Programme über Nummer auswählen

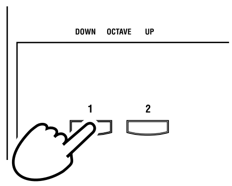
1. **Drücken Sie die GLOBAL (PROGRAM)-Taste, damit diese aufleuchtet.**
Im Hauptdisplay werden Programmnummer und -Name angezeigt.

2. **Wählen Sie mit dem Wählrad ein Programm aus.**

TIPP: Programme, bei denen die SPLIT (POSITION)-Taste aufleuchtet, haben gesplittete Stimmen. (PL: „1. Timbre-Parameter")



3. **Spielen Sie die Tastatur, um den Sound zu hören.**
Mit den OCTAVE UP/DOWN-Tasten können Sie die der Tastatur zugewiesenen Oktaven ändern. (BDA S.57 „Zwischen Oktaven wechseln")



Programme über Kategorie auswählen

1. **Drücken Sie die Kategorien/Favoriten-Taste, die am ehesten dem gewünschten Sound entspricht.**
Das erste Programm der entsprechenden Kategorie wird ausgewählt und die Kategorie/Favoriten-Tasten leuchten auf.

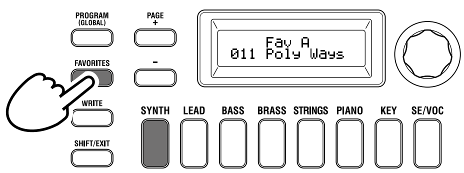
2. **Wählen Sie mit dem Wählrad ein Programm (Sound) aus.**

3. **Spielen Sie die Tastatur, um den Sound zu hören.**

2. Programme mit der FAVORITES-Taste auswählen

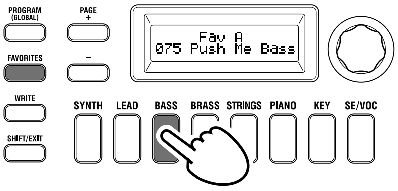
Sie können nur dann Programme mit der FAVORITES-Taste auswählen, die sie zuvor mit den Kategorie/Favoriten-Tasten als Favoriten gespeichert haben. (BDA S.65 „3. Programme als Favoriten speichern")

1. **Drücken Sie die FAVORITES-Taste, damit sie aufleuchtet und wählen Sie anschließend eine Bank (A–E)**
Mit jedem Drücken der FAVORITES-Taste wählen Sie eine andere Bank, die im Hauptdisplay angezeigt wird.



TIPP: Sie können sich rückwärts durch die Bänke bewegen, indem Sie die FAVORITES-Taste bei gehaltener SHIFT/EXIT-Taste drücken. (E → D → C → B → A → E...)

2. **Drücken Sie die Kategorie/Favoriten-Taste (1-8), unter der Sie das gewünschte Programm gespeichert haben.**
Das Programm wird aufgerufen und im FAVORITES-Nebendisplay angezeigt.



3. **Spielen Sie die Tastatur, um den Sound zu hören.**

Einen Sound variieren

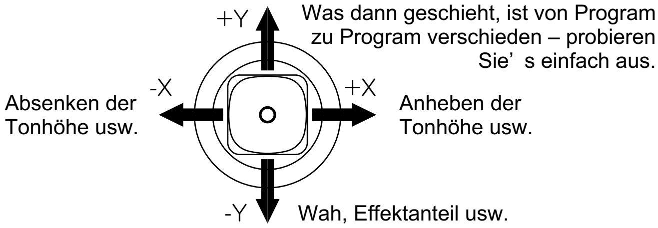
Neben dem Keyboard bietet Ihnen der KingKORG Spielhilfen wie den Joystick sowie diverse Regler und Tasten zur Klangsteuerung. Damit können Sie mithilfe von Filtern, LFOs und Hüllkurven in Echtzeit den Sound beim Spielen variieren.

1. Verwendung der Spielhilfen

Joystick (JS)

Durch Bewegen in vier Richtungen (vor/zurück/links/rechts) steuern Sie diverse Parameter und Effekte. Was dann geschieht, ist von Program zu Program verschieden – probieren Sie's einfach aus.

TIPP: „Joystick" wird als JS abgekürzt.



TIPP: Beim Loslassen kehrt der Joystick automatisch in die Mittelposition zurück. Wenn Sie einen Joystickeffekt länger halten möchten, Ihre Hand jedoch zum Spielen frei haben wollen, können Sie einem Fußschalter eine Lockfunktion für den Joystick zuweisen. (PL: „8. Pedal-Parameter")

TIPP: Sie können den Joystick als virtuelle Patchquelle verwenden. Somit erhalten Sie noch vielfältigere und komplexere Effekte als oben angebeben. (PL: „1. Timbre-Parameter")

2. Spielen der Tastatur

Mit der Tastatur des KingKORG können Sie den Klang wie folgt steuern.

Velocity

Dadurch können Sie mittels Variieren des Tastenanschlags einen Sound steuern. Üblicherweise wird mit Velocity Ton oder die Lautstärke gesteuert.

Die Tastatur des KingKORG unterstützt keinen Aftertouch. Manche Sounds reagieren auf Velocity nur mit geringen oder keinen klanglichen Veränderungen, andere sind so eingestellt, dass sie Velocity nicht erkennen.

Tastaturskalierung

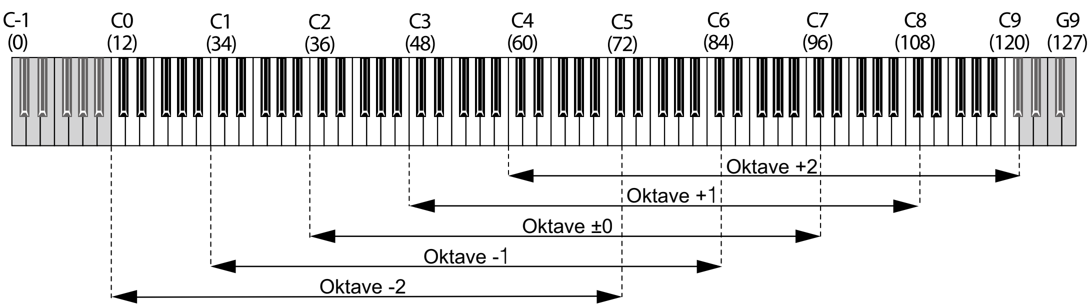
Damit kann der Klang je nach Position auf dem Keyboard unterschiedlich beeinflusst werden. Üblicherweise dient die Tastaturskalierung dazu, hohe Töne brillanter klingen zu lassen oder tiefen und hohen Tönen unterschiedliche Lautstärken zuzuweisen.

TIPP: Velocity und Tastaturskalierung können als virtuelle Patchquelle genutzt werden. (PL: „1. Timbre-Parameter")

Zwischen Oktaven wechseln

Mit den OCTAVE UP/DOWN-Tasten können Sie die der Tastatur zugewiesenen Tonbereiche in Ein-Oktaven-Schritten über einen Bereich von +/-2 Oktaven ändern.

Tastaturbereich	Teste LED
C4 – C9	UP-Taste blinkt
C3 – C8	Up-Taste leuchetet
C2 – C7	UP/DOWN-Tasten aus
C1 – C6	DOWN-Taste leuchtet
C0 – C5	DOWN-Taste blinkt



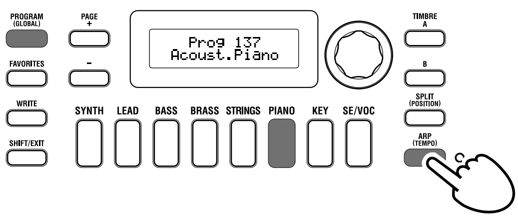
Zahlen in Klammern ( ) sind MIDI-Notennummern.

3. Spielen von Arpeggien

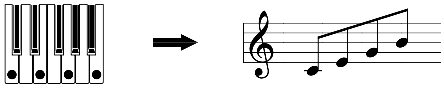
Ein „Arpeggiator" spielt die Noten von gehaltenen Akkorden der Reihe nach ab und erzeugt so rhythmische Läufe.
Der Arpeggiator des KingKORG bietet 6 Arpeggiator-Typen und erlaubt sogar das Abwandeln der Notendauer („Gate Time") usw. der Noten. Außerdem ist ein „Step-Arpeggiator" am Start, mit dem Sie selbst bestimmen können, welche der 8 Schritte tatsächlich Noten spielen sollen. So erzeugen Sie im Nu eigene Läufe.

1. **Ein Programm auswählen. (BDA S.56 „Ein Programm auswählen")**
Wählen wir als Beispiel für diese Funktion einen Pianosound aus.

2. **Drücken Sie die ARP (TEMPO)-Taste, damit diese aufleuchtet.**
Der Arpeggiator wird eingeschaltet.



3. **Spielen Sie einen Akkord und halten Sie die betreffenden Tasten gedrückt. Der Arpeggiator beginnt zu spielen.**
Wenn Sie den in der Abbildung gezeigten Akkord spielen, wird er wie folgt notiert wiedergegeben. (Arpeggiotyp: UP)



Um das Tempo zu ändern, halten Sie die SHIFT/EXIT-Taste gedrückt und drücken Sie die ARP (TEMPO)-Taste, um zur PROGRAM Seite „a02: Arp“ zu gelangen. Stellen Sie das Tempo mit dem Wählrad ein.

TIPP: Der KingKORG verfügt über eine Tap-Tempofunktion. Zum Einstellen des gewünschten Tempos halten Sie die SHIFT/EXIT-Taste gedrückt und drücken Sie rhythmisch die ARP (TEMPO)-Taste.

4. **Das Arpeggio bricht ab, wenn Sie die Hände von der Tastatur nehmen.**

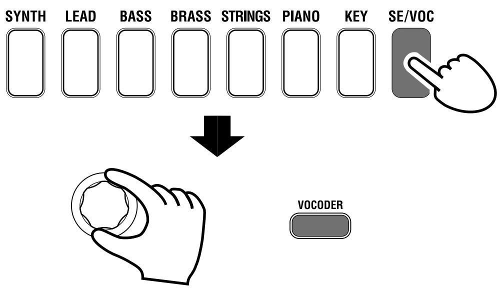
TIPP: Sie können das Arpeggio auch weiterklingen lassen, nachdem Sie die Tasten losgelassen haben. (PL: „3. Arpeggioparameter “)

4. Vocodersounds spielen

Ein Vocoder erlaubt Ihnen, durch Sprechen in ein Mikrofon bei gleichzeitigem Spielen der Tasten einen Effekt zu generieren, der den Synthesizer „sprechen“ lässt. Als Alternative zur Eingabe einer menschlichen Stimme können Sie durch Eingabe rhythmischer Geräusche oder diverser Wellenformen interessante Effekte generieren.

Anschluss eines Mikrofons und Spielen des Vocoders

1. **Drehen Sie den MIC LEVEL-Regler auf der Oberseite komplett nach links. Schließen Sie ein Mikrofon an die Mikrofonbuchse auf der Rückseite an.**
2. **Drücken Sie die GLOBAL (PROGRAM)-Taste, damit diese aufleuchtet.**
3. **Drücken Sie die die SE/VOC Kategorie/Favoriten-Taste, damit diese aufleuchtet und wählen Sie anschließend mit dem Wählrad ein Programm, bei dem die VOCODER-Taste leuchtet.**



4. **Stellen Sie mit dem MIC LEVEL-Regler einen geeigneten Eingangspegel ein.**

TIPP: Achten Sie darauf, dass die MIC LEVEL-PEAK-LED nicht aufleuchtet.

5. **Spielen Sie die Tastatur und sprechen oder singen Sie gleichzeitig in Ihr Mikrofon.**
Experimentieren Sie ruhig ein wenig mit Wörtern und Tönen, um die Effekte auf den Vocodersound kennenzulernen.

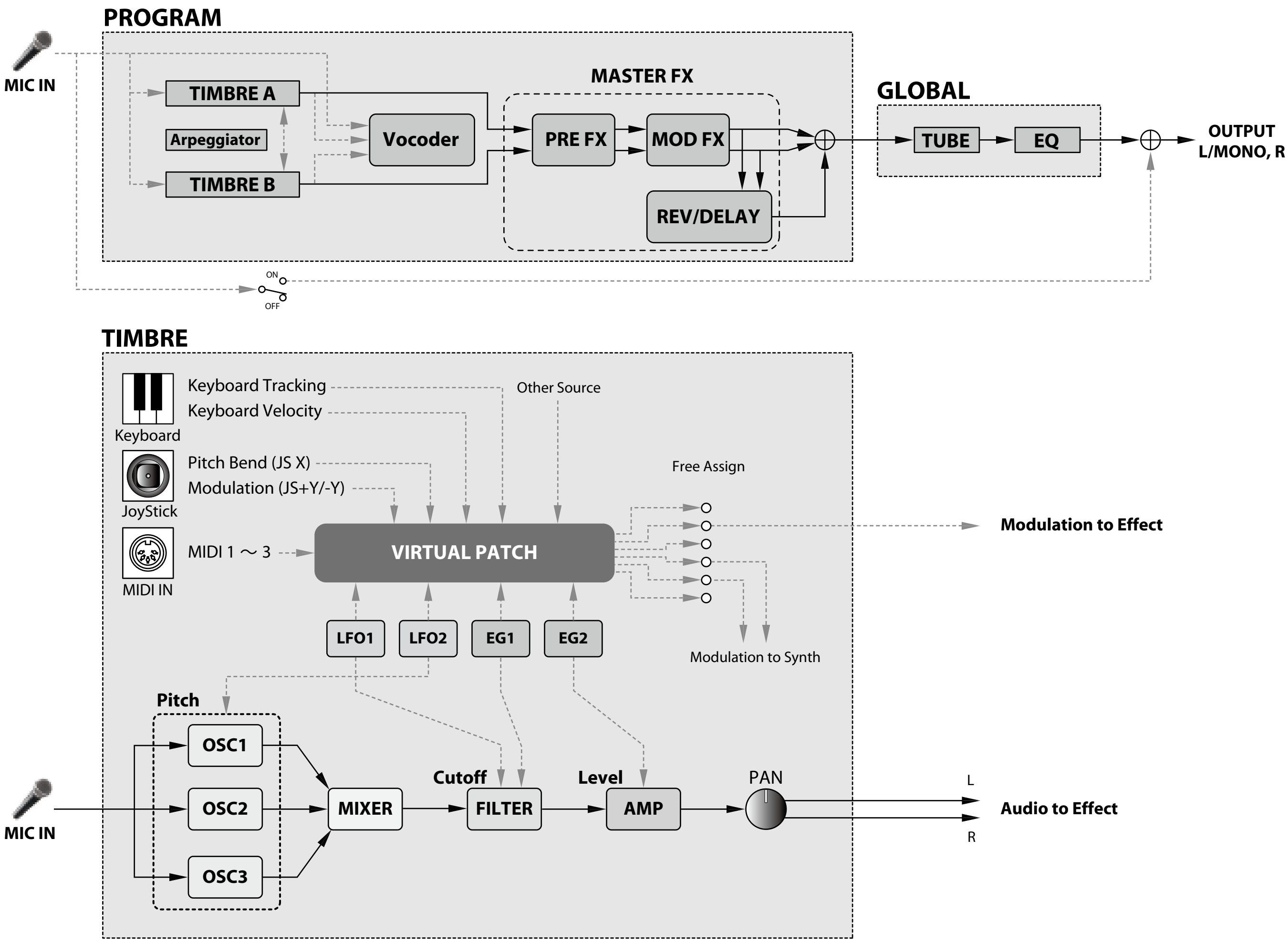
Editieren des Klangs

Aufbau eines Programs

Bevor Sie sich an das Editieren der Klänge machen, müssen Sie begreifen, wie die Klangerzeugung aufgebaut ist. Wenn Sie nämlich wissen, wie der KingKORG seine Klänge erzeugt, erzielen Sie viel schneller das gewünschte Ergebnis.

1. Synthesizer

Aus der Abbildung geht hervor, dass ein Synthesizer-Program die Timbres A/B, einen Arpeggiator, Vocoder und die Master-Effekte und enthält.



Die drei grundlegenden Klangaspekte: Tonhohe, Klangfarbe und Lautstarke

Alle Klänge beruhen auf drei Basisaspekten: Tonhöhe, Klangfarbe und Lautstärke. Wie seine analogen Vorfahren bietet der KingKORG (als Analog-Modeling-Variante) einen Oszillator, ein Filter und einen Verstärker („Amp“), mit denen sich diese Aspekte beeinflussen lassen. Mit den Oszillator-Parametern ändern Sie die Tonhöhe, mit dem Filter die Klangfarbe und mit dem Verstärker die Lautstärke einstellen.

Oszillatoren, Filter und Verstärker des KingKORG

Sie finden die Oszillatoreneinstellungen des KingKORG in den PROGRAM Seiten „s05–s12:Pitch“ sowie „s13:OSC1–s27: OSC3“ Mit den Pitch Seiten spezifizieren Sie die Tonhöhe der Grundwellenform, mit den OSCILLATOR Seiten wählen Sie die Wellenform aus. Die von den Oszillatoren erzeugten Wellenformen werden in der Mixer Seite gemischt. Filtereinstellungen erfolgen in den PROGRAM Seiten “s31–38: Filter”. In diesen Seiten können Sie die Klangeigenschaften eines von den Oszillatoren erzeugten Sounds durch Zuweisen eines Filters ändern. Die Verstärkereinstellungen finden Sie in den PROGRAM Seiten „s39–42: Amp“, wo Sie die Lautstärke ändern können. Durch Editieren in diesen Seiten generieren Sie den grundlegenden Sound eines Programms.

Hüllkurvengenerator, LFO, Tastaturskalierung, virtuelle Patches und Spielhilfen

Neben den Einstellungen von Oszillator, Filter und Verstärker kann ein Klang auch durch zeitliche Änderungen, Änderungen in der Tonhöhe oder andere Ausdruckselemente beeinflusst werden. Dazu stehen Ihnen Modulatoren und Spielhilfen wie Hüllkurvengeneratoren, LFOs (Low Frequency Oscillator), eine Tastaturskalierung, virtuelle Patches sowie ein Joystick zur Verfügung. So können Sie faszinierend komplexe Sounds generieren. In der Abbildung oben sehen Sie den Signalweg von OSC über FILTER zu AMP und wie Hüllkurven und LFOs jeden Abschnitt beeinflussen.

Timbres (TIMBRE A/B)

Jedes Timbre besteht aus einem Oszillator, einem Filter, einer Verstärkersektion, einer Hüllkurve, einem LFO, virtuellen Patch-Verbindungen und einem Equalizer. Der KingKORG bietet zwei Timbres, die man simultan verwenden kann, um einen volleren Sound zu erzielen.

Oszillatoren (OSC1, OSC2, OSC3)

Sie haben die Auswahl unter 127 verschiedenen Oszillatoralgorithmen, darunter die für Analogsynthesizer typischen Sägezahn und Rechteckwellen, aber auch Rauschen, PCM/DWGS, sowie die über den Mikrofoneingang eingespeiste Wellenform. Die Unisono-Einstellung erlaubt Ihnen, die Wellenform noch mächtiger und prägnanter zu gestalten.

Mixer (MIXER)

Regelt das Lautstärkeverhältnis zwischen den drei Oszillatoren (OSC1, OSC2 und OSC3), bevor das Summensignal zum Filter (FILTER) weitergeleitet wird.

Filter (FILTER)

Mit einem Filter kann die Klangfarbe heller oder dunkler gemacht werden. Eine weitere Möglichkeit ist jedoch das Hervorheben oder Unterdrücken bestimmter Frequenzbereiche. Die Wahl der Filtercharakteristik hat einen großen Einfluss auf den schlussendlichen Sound. Pro Timbre stehen zwei Filter zur Verfügung, die auf vier verschiedene Arten miteinander kombiniert

werden können. Laut Vorgabe dient Hüllkurve 1 (EG1) zum Beeinflussen der Filterfrequenz und folglich zum Erzeugen von zeitbedingten Klangfarbenänderungen.

Verstarker (AMP)

In dieser Sektion befinden sich der AMP- und PAN-Block. Mit dem AMPBlock regeln Sie die Lautstärke und mit dem PAN-Block die Stereoposition. Zeitbedingte Lautstärkeänderungen können mit Hüllkurve 2 (EG2) programmiert werden.

Hullkurven (EG1, EG2)

Eine Hüllkurve erzeugt allmähliche Änderungen des beeinflussten Aspekts und bestimmt also die „Form" jenes Aspekts. Hierfür stehen vier Parameter zur Verfügung: „Attack", „Decay", „Sustain" und „Release". Hüllkurve 1(EG1) steuert die Cutoff-Frequenz des Filters, Hüllkurve 2 (EG2) die Lautstärke des Verstärkers. Sie können zudem einen Hüllkurvengenerator in Kombination mit einem virtuellen Patch als Hüllkurvenquelle eines weiteren Parameters verwenden.

LFOs (LFO1, LFO2)

Ein LFO („Low Frequency Oscillator") erzeugt periodische Änderungen des beeinflussten Aspekts Pro Timbre stehen zwei LFOs zur Verfügung, für die man eine von fünf Wellenformen wählen kann. LFO2 dient als Quelle der über den Joystick gesteuerten Tonhöhenmodulation. Sie können zudem einen LFO in Kombination mit einem virtuellen Patch als Modulationsquelle eines weiteren Parameters verwenden.

Virtuelle Patch-Verbindungen (VIRTUAL PATCH)

Die virtuellen Patch-Verbindungen erlauben nicht nur die Verwendung der Hüllkurven und LFOs zum Modulieren der gewünschten Klangparameter, sondern können auch die Anschlagdynamik und Notenskalierung (d.h. die Tonhöhe der gespielten Noten) als Quellen verwenden. Damit können die Sounds expressiver gestaltet werden. Pro Timbre lassen sich sechs Parameter über virtuelle Patch-Verbindungen beeinflussen. (PL: „1. Timbre-Parameter")

Master-Effekte (MASTER FX)

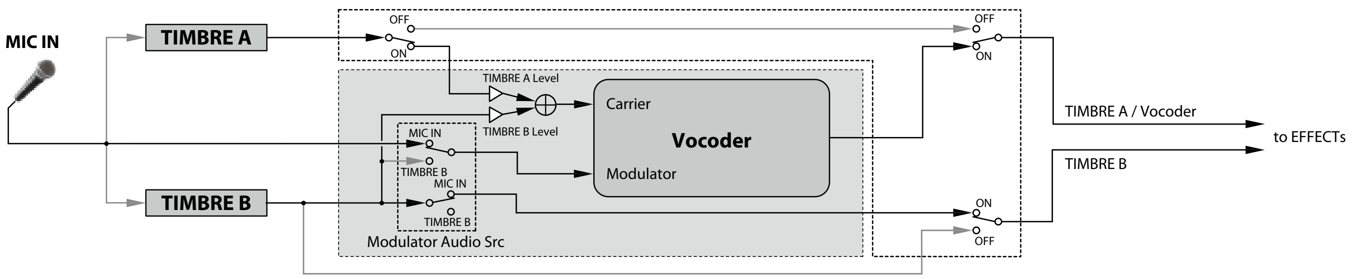
Jedes Programm beinhaltet drei Arten von Master-Effekten. Indem Sie jedes Timbre mit Effekten bearbeiten, verleihen Sie dem Gesamtsound eines Programms den letzten Feinschliff.

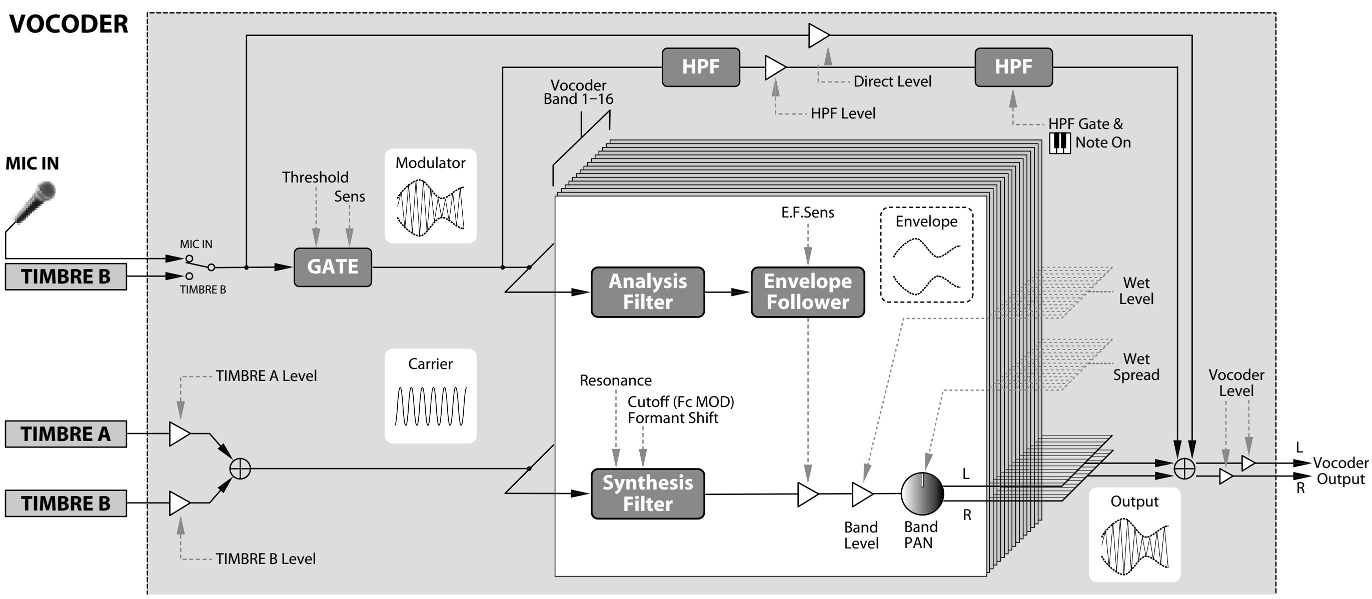
Arpeggiator (ARPEGGIATOR)

Der Arpeggiator wandelt die von Ihnen gespielten Akkorde in gebrochene Akkorde um. Bei Programs, die beide Timbres ansprechen, können Sie bestimmen, ob der Arpeggiator nur ein Timbre oder beide beeinflussen soll. Hierbei handelt es sich um einen Step-Arpeggiator, der 6 Typen erzeugen kann.

2. Vocoder (VOCODER)

Ein Vocoder analysiert den Frequenzgang eines Signals (z.B. eine mit einem Mikrofon abgegriffene menschliche Stimme) und verwendet dieses Ergebnis zum Beeinflussen eines zweiten Signals (z.B. einer Oszillatorwellenform). Das erste Signal nennt man „Modulator" und das zweite „Träger". Das Ergebnis einer solchen Bearbeitung erweckt den Eindruck, dass ein Synthesizer usw. sprechen kann.
Der KingKORG bietet einen Vocoder mit 16 Frequenzbändern, der so flexibel ist, dass er weit über die Möglichkeiten eines „klassischen" Vocoders hinausgeht. Die Abbildung unten veranschaulicht, dass ein Vocoder (VOCODER) einen Träger (das Signal, das moduliert wird) und einen Modulator (das Signal, dessen Frequenzverhalten „transplantiert" wird) voraussetzt.





Träger (CARRIER)
Dies ist der Grundklang (Signal). Am besten als Träger geeignet sind Wellenformen mit zahlreichen Obertönen, zum Beispiel Sägezahn- oder Pulswellen mit fester Pulsbreite. Die Signale der beiden Quellen Timbre A und Timbre B werden gemischt und dienen als Träger.

Modulator (MODULATOR)
Dies ist der Klang (Signal) dessen Eigenschaften auf den Träger gelegt werden. Üblicherweise dient eine menschliche Stimme als Modulator. An Ihrem KingKORG können Sie als Modulator entweder den Mikrofoneingang (Input) oder Timbre B (Timbre B) auswählen. Falls Sie Timbre B gewählt haben, wird der Ausgang von Timbre B zum Eingang des Modulators des Vocoders geleitet.

Vocoder-Sektion (VOCODER)
Hier gibt es zwei Gruppen zu je 16 Bandpassfiltern („analysis filter", „synthesis filter" und „envelope follower") sowie eine Hüllkurvenanalyse. Das eingehende Audiosignal wird von den 16 Analysefiltern „gemessen". Gleichzeitig wird ermittelt, welche Pegelentwicklung die einzelnen Frequenzbänder enthalten. Das Audiosignal des Trägers wird mit Hilfe 16 weiterer Bandpassfilter (den so genannten „Synthesefiltern") bearbeitet, was im Grunde bedeutet, dass 16 Frequenzbereiche den „Bewegungen" des Modulatorsignals entsprechend gefiltert werden. So entsteht z.B. der Eindruck, dass das Trägersignal sprechen kann. Bei Bedarf können die Eckfrequenzen der Synthesefilter (des Trägers) sogar versetzt werden. Das führt im Extremfall zu einem „basslastigeren" oder „helleren" Sound,

Grundlegendes Editieren eines Programms

1. Klänge erzeugen

Mit dem KingKORG kann man auf zwei Arten Klänge erstellen.

- Wenn Sie schnell einen neuen Sound benötigen, wählen Sie am besten ein Program, das dem gewünschten Sound schon in etwa entspricht.
- Sie können aber auch alles selbst programmieren (d.h. ein initialisiertes Programs als Ausgangspunkt nehmen).

Entscheiden Sie sich für einen dieser Ansätze und machen Sie sich an die Arbeit!

Editieren eines abgespeicherten Programms

1. **Wählen Sie das Program, das Sie editieren möchten. (BDA S.56 „Ein Programm auswählen")**
2. **Bedienung über Regler und Wählräder der Oberseite.**
Wägen Sie erst ab, wie sich der gewünschte Sound vom Originalprogramm unterscheiden soll und wählen Sie dementsprechend die zu editierenden Parameter.

Wenn Sie die Änderungen nicht speichern, gehen sie verloren, sobald Sie einen anderen Speicher anwählen oder das Instrument ausschalten. (BDA S.65 „2. Speichern der Einstellungen")

Wenn Sie ein völlig neues Program erstellen möchten
Um alles selbst zu programmieren, müssen Sie das aktuell gewählte Program zunächst initialisieren. (BDA S.63 „1. Initialisieren eines Programs")
So erhalten Sie einen Satz einfacher und leichtverständlicher Einstellungen, dank denen Sie nachvollziehen können, wie jede Sektion arbeitet; was gerade beim Erzeugen völlig neuer Sounds eine große Hilfe ist.

2. Zwei Timbres editieren

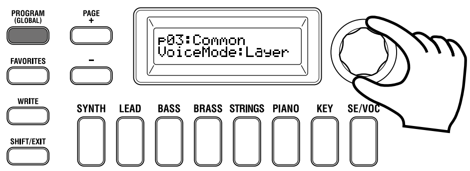
In jedem Programm stehen Ihnen zwei Timbres zur Verfügung: TIMBRE A und TIMBRE B.

TIPP: Sie können TIMBRE B nicht auswählen, falls in der PROGRAM Seite „p03: common" als Voice Parameter „Single" ausgewählt ist. Falls dort „Layer" oder „Split" ausgewählt sind, zeigen die TIMBRE A/B-Wähltasten durch Aufleuchten das Timbre an, das Sie gerade bearbeiten.

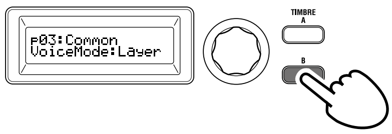
TIPP: Der Voice Modus Parameter in der PROGRAM Seite „p03: Common" gilt für das gesamte Programm.

Zwei Timbres (Layer) verwenden
Falls Sie mit zwei Timbres arbeiten möchten, können Sie unter zwei unterschiedlichen Optionen auswählen. In diesem Beispiel setzen wir in PROGRAM Seite „p03: Common" den Voice Modus Parameter auf „Layer".
Unter dieser Einstellung sind beide Timbres gleichzeitig zu hören, wenn Sie die Tastatur spielen.

1. **Bewegen Sie sich mit den PAGE +/-Tasten zur PROGRAM Seite „p03: Common".**
2. **Wählen Sie mit dem Wählrad den Modus „Layer".**
TIMBRE A-Wahltaste und die Master-Effekt-Timbre-LEDs leuchten auf.



Ein Timbre zum Editieren auswählen
Wenn Sie ein Programm editieren, das zwei Timbres verwendet, müssen Sie die Timbres einzeln bearbeiten.
Mit den TIMBRE A/B-Wähltasten wählen Sie das Timbre zum Bearbeiten aus. Wenn die entsprechende Timbre Wähltaste aufleuchtet, können Sie das Timbre editieren.



Filter und Hüllkurven editieren
Mit den Reglern an der Oberseite des KingKORG können Sie Filter und Hüllkurvengeneratoren in Echtzeit steuern.
Sie haben die Auswahl unter drei unterschiedlichen Funktionen der Regler. (PL: „5. Global-Parameter ")

FILTER

Cutoff (CUTOFF)
Stellt die Cutoff-Frequenz des Filters ein und damit die Tonhöhe des Klangs. Durch Drehen nach links wird der Klang dunkler, durch Drehen nach rechts heller.

Resonanz (RESONANCE)
Zum Einstellen des Filterresonanzanteils. Resonanz verleiht dem Klang einen spezifischen Charakter.

EG (Hüllkurvengenerator)

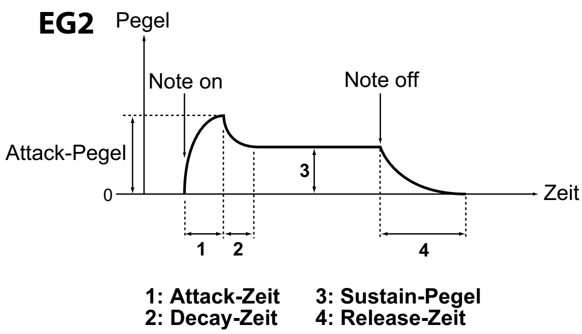
Attack (ATTACK1, ATTACK2)
Zum Einstellen der Attack-Zeiten von EG1 (Filterhüllkurve) und EG2 (Verstärkerhüllkurve). Attack bestimmt die Zeit von note-on (Augenblick, in dem die Taste gedrückt wird) bis zum

Erreichen des Attack-Pegels und ändert die Art wie EG1 und EG2 einsetzen. Durch Drehen nach links wird die Attack-Zeit kürzer, durch Drehen nach rechts länger.

Decay (DECAY1, DECAY2)
Zum Einstellen der Decay-Zeiten von EG1 (Filterhüllkurve) und EG2 (Verstärkerhüllkurve). Decay bestimmt den Zeitraum vom Erreichen des Attack-Pegels bis zum Erreichen des Sustain-Pegels. Durch Drehen nach links wird die Decay-Zeit kürzer, durch Drehen nach rechts länger.

Sustain (SUSTAIN1, SUSTAIN2)
Zum Einstellen der Sustain-Zeiten von EG1 (Filterhüllkurve) und EG2 (Verstärkerhüllkurve). Sustain bestimmt den Pegel, der nach Ablauf der Decay-Zeit erreicht wird und ausklingt, solange Sie die Taste gedrückt halten. Durch Drehen nach links wird der Sustain-Pegel gesenkt, durch Drehen nach rechts erhöht.

Release (RELEASE1, RELEASE2)
Zum Einstellen der Release-Zeiten von EG1 (Filterhüllkurve) und EG2 (Verstärkerhüllkurve). Release bestimmt den Zeitraum von note-off (Augenblick, in dem Sie die Taste loslassen) bis zum vollständigen Ausklingen des Tons. Durch Drehen nach links wird die Release-Zeit kürzer, durch Drehen nach rechts länger.

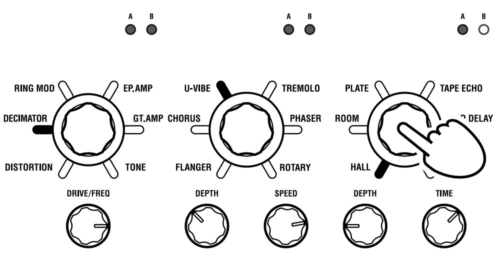


Effekteinstellungen vornehmen

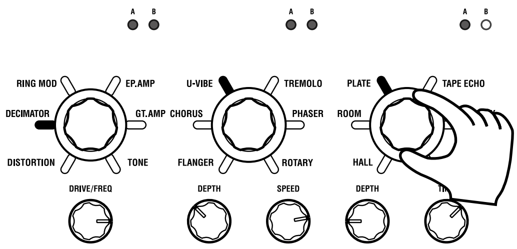
Mit den Master-Effekten Ihres KingKORG können Sie ihren Sound mit diversen Effekten wie Verzerrung, Modulation oder Hall verfremden. Die Master-Effekte wirken auf den Gesamtsound der beiden Timbres.
Die Master-Effekte sind in drei Sektionen unterteilt (PRE FX, MOD FX, REV/ DELAY), wobei Sie für jede Sektion einen Effekttyp auswählen können.
Für die PREF FX Sektion könnten sie zum Beispiel „EP.AMP“ wählen, für die MOD FX Sektion „TREMOLO“ und für die REV/ DELAY Sektion „HALL“.
Für jede Sektion können Sie zudem die Timbres wählen, die mit dem entsprechenden Effekt bearbeitet werden sollen.

1. **Durch Drücken eines FX Typ-Wählrades können Sie die Timbres wählen, denen der Effekt zugewiesen wird.**
   Dabei leuchten die LEDs der ausgewählten Timbres. Leuchtet keine der beiden Timbre-LEDs auf, wird der Effekt nicht angewendet.

   Falls der Voice Modus des Programms auf „Single“ steht, leuchtet die Timbre LED B nicht auf.



2. **Wählen Sie einen Effekt aus.**
   Die LED des gewählten Effekts leuchtet auf.



3. **Mit den FX-Reglern können Sie die Parameterwerte einstellen.**

3. Den Vocoder editieren

Den Vocoder zum Editieren auswählen

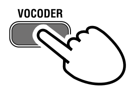
Beim Editieren des Vocoders gehen Sie im Prinzip genau so vor wie beim Editieren eines Timbres, nur dass Sie zuvor den Vocoder einschalten und als Ziel für die Editierung angeben müssen.

Die Seiten „02:Voc.Carrier–v18:Voc.Amp“ erscheinen erst dann, wenn Sie mit der VOCODER-Taste den Vocoder eingeschaltet haben.

Die Parameter des 16-Band-Pass-Filters (Analyse- und Synthesefilter) und der Hüllkurvenfolger können in den PROGRAM Seiten „v09:Voc.Filter–v18:Voc.Amp“ editiert werden.

1. **Ein Synthie-Programm auswählen. (BDA S.56 „Ein Programm auswählen“)**

2. **Drücken Sie die VOCODER-Taste, damit diese aufleuchtet.**
   Der Vocoder ist eingeschaltet und wird als Ziel für die Editierung ausgewählt.



3. **Mit den PAGE +/-Tasten gelangen Sie zu den Editierseiten für die Vocoderparameter.**

```
v01:Vocoder
Vocoder SW:On
```

TIPP: Falls Sie in PROGRAM Seite „v15:Voc.Amp“ den direkten Pegel erhöhen, wird der Audioeingang direkt ausgegeben. Ändern Sie diesen Wert beim Überprüfen des Audioeingangs.

TIPP: Falls Sie keinen Effekt feststellen können, drücken Sie die VOCODER-Taste, damit sie aufleuchtet und ändern Sie den Pegel von Timbre A in PROGRAM Seite „v02:Voc.Carrier“ oder den Pegel des Vocoders in PROGRAM Seite „v18:Voc.Amp“.

Träger (CARRIER)

Am besten als Träger geeignet sind Wellenformen mit zahlreichen Obertönen, zum Beispiel Sägezahn- oder Pulswellen mit fester Pulsbreite. Sie können diese Parameter in den PROGRAM Seiten „v02–v03:Voc.Carrier“ editieren.

TIPP: Um eine Sägezahnwelle auf den Träger zu setzen, wählen Sie für Timbre A auf der PROGRAM Seite „s13:OSC1“ die Einstellung „SAW“ und editieren Sie in den Vocoder Einstellungen in PROGRAM Seite „v02:Voc.Carrier“ den Eingangspegel von Timbre A.

Modulator (MODULATOR)

Üblicherweise dient eine menschliche Stimme als Modulator. An Ihrem KingKORG können Sie als Modulator entweder den

Mikrofoneingang (Input) oder Timbre B (Timbre B) auswählen. Sie können die entsprechenden Parameter in PROGRAM Seite „v04:Voc.Modultr“ editieren.

4. Editieren des Arpeggiators

Timbre-Zuordnung fur den Arpeggiator

Bei Programs, die zwei Timbres ansprechen, können Sie wählen, ob nur ein Timbre oder beide vom Arpeggiator beeinflusst werden sollen.
In PROGRAM Seite „a05:Arp“ können Sie die Timbres bestimmen, die mit dem Arpeggiator bearbeitet werden. Es können sowohl eins als auch beide Timbres mit dem Arpeggiator bearbeitet werden.

Mit dem Arpeggio synchronisierte Klangeffekte

Die LFO-Frequenz oder Delay-Zeit mit dem Arpeggiatortempo synchronisieren

Die LFO1- oder LFO2-Geschwindigkeit kann mit dem Arpeggiator synchronisiert werden. Das hat den Vorteil, dass auch die Modulationsbewegungen rhythmisch getimed sind. Selbst die Delay-Verzögerungszeit lässt sich synchronisieren – und zwar als Ein- oder Vielfaches des Arpeggiator-Tempos.
Außerdem kann der Arpeggiator des KingKORG zu einem externen MIDI-Takt synchron laufen, was in der Folge bedeutet, dass auch die Frequenz von LFO1/2 sowie die Delay-Verzögerungszeit zum externen Sequenzer usw. synchron laufen.

Andern der Arpeggien

Arpeggien kann man abwandeln, indem man die benötigten Arpeggio- Schritte aktiviert oder ausschaltet. Die Funktion, mit der man das macht, nennt man den „Step-Arpeggiator“.

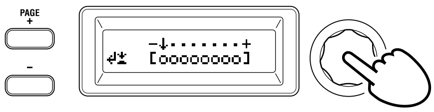
Vorbereiten eines Arpeggios mit dem Step-Arpeggiator

1. **Drücken Sie die PROGRAM(GLOBAL)-Taste, damit diese aufleuchtet.**

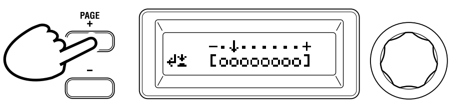
2. **Bewegen Sie sich mit den PAGE +/-Tasten zur PROGRAM Seite „a12:Arp“.**



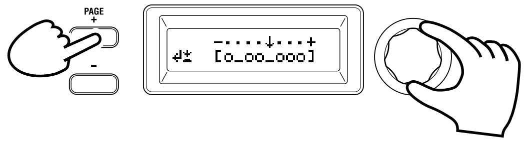
3. **Drücken Sie das Wählrad.**
   Im Hauptdisplay erscheint die Anzeige zur Schritteinstellung.



4. **Mit den PAGE +/-Tasten bewegen Sie den „ ↓ “Cursor auf den Schritt, den Sie editieren möchten.**



5. **Durch Drehen des Wählrads schalten Sie den Schritt ein oder aus.**
   Im Hauptdisplay zeigt ein „O“ (on) die Schritte an, die gespielt werden sollen. Mit einem „_” (off) markierte Schritte bezeichnen Pausen.
   Wiederholen Sie Schritt 4 und 5 für jeden einzelnen Schritt des Arpeggiators.



6. **Bestätigen Sie durch Drücken des Wählrades die ein/aus Einstellungen der Arpeggioschritte.**

TIPP: Die Zahl der Arpeggioschritte kann in PROGRAM Seite „a10:Arp“ festgelegt werden. (PL: „3. Arpeggioparameter“)

5. Wiederherstellen eines gespeicherten Werts

Wenn Sie nach einer Änderung für den aktuellen Parameter wieder den gespeicherten Wert wählen, leuchtet die ORIGINAL VALUE-Diode.
Wenn Sie also beim Editieren nachprüfen möchten, welche Werte die Parameter in der gespeicherten Version verwenden, müssen Sie so lange an den Reglern drehen, bis die ORIGINAL VALUE-Diode leuchtet.
Wenn Sie die geänderten Einstellungen nicht übernehmen wollen und den ursprünglichen Inhalt des Speichers aufrufen wollen, wählen Sie einfach ein anderes Programm aus, ohne die Änderungen vorher zu speichern und kehren Sie anschließend ins gewünschte Programm zurück.

Hinweise zu globalen Einstellungen

Im Global-Modus können Sie Einstellungen für das gesamte Gerät ändern oder Einstellungen zu MIDI vornehmen.
Der Global-Modus beinhaltet diverse Einstellungen wie Masterstimmung, Transponierung und globale MIDI-Kanäle.
(PL: „2. Global-Parameter“)

An diesen Einstellungen vorgenommene Änderungen gehen verloren, wenn Sie das Gerät ausschalten, ohne diese vorher zu speichern. Wenn Sie Ihre Einstellungen beibehalten möchten, sollten Sie diese speichern. (BDA S.65 „1. Globale Einstellungen speichern“)

Andere Funktionen

1. Initialisieren eines Programs

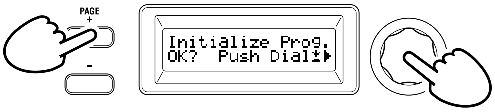
Mit folgendem Verfahren können die Einstellungen des aktuell gewählten Programs initialisiert werden.

Dieser Vorgang initialisiert die Einstellungen des gerade editierten Programms. Es ändert keine im internen Speicher gespeicherten Inhalte.

Wenn Sie den initialisierten Status speichern möchten, speichern Sie das Programm. (BDA S.65 „2. Speichern der Einstellungen“)

1. **Wählen Sie das Programm aus, das Sie initialisieren wollen. (BDA S.56 „Ein Programm auswählen“)**

2. **Bewegen Sie sich mit den PAGE +/-Tasten zur PROGRAM Seite „u01: Utility“ und drücken Sie das Wählrad.**
   Im Display erscheint eine Bestätigungsaufforderung zur Initialisierung des Programms.



TIPP: Drücken Sie die SHIFT/EXIT-Taste, wenn Sie es sich anders überlegt haben.

3. **Drücken Sie das Wählrad erneut.**
Nach erfolgreicher Initialisierung erscheint im Display „Complete!“ und Sie geraten automatisch zur übergeordneten Anzeige zurück.

2. Ein Timbre kopieren

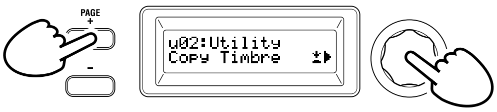
So können Sie Einstellungen des Timbres (A oder B) eines anderen Programms dem Timbre des aktuell gewählten Programms zuweisen.

Dieser Vorgang überträgt Einstellungen auf ein Timbre des Programms, das gerade editiert wird. Es ändert keine im internen Speicher gespeicherten Inhalte.

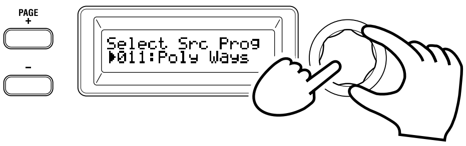
Es kann jeweils nur ein Timbre kopiert werden.

1. **Wählen Sie zuerst das Programm aus, welches das Zieltimbre enthält. (BDA S.56 „Ein Programm auswählen“)**

2. **Bewegen Sie sich mit den PAGE +/-Tasten zur PROGRAM Seite „u02: Utility“ und drücken Sie das VALUE-Wählrad.**

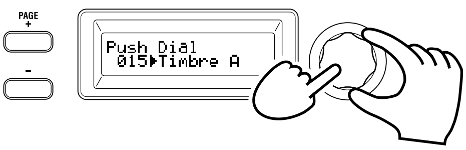


3. **Wählen Sie mit dem VALUE-Wählrad das Programm mit dem Quelltimbre aus, das Sie kopieren möchten und bestätigen Sie Ihre Auswahl durch Drücken des VALUE-Wählrad.**
Bei der Programmauswahl leuchten die TIMBRE A oder B-Wähltasten entsprechend dem vom Quellprogramm verwendeten Timbre auf.



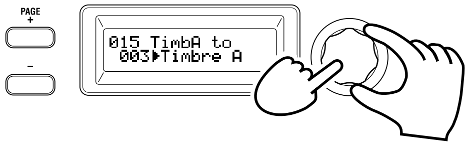
Die TIMBRE A oder B-Wähltasten reagieren in diesem Fall nicht auf Druck.

4. **Bestätigen Sie das Quelltimbre.**
Falls das Quellprogramm zwei Timbres verwendet, blinkt die Quelltimbre Taste. Wählen Sie falls nötig das gewünschte Timbre aus und bestätigen Sie Ihre Auswahl durch Drücken des VALUE-Wählrads.

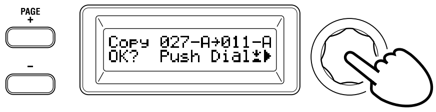


TIPP: Wenn die TIMBRE A oder B-Wähltasten blinkt, können Sie auch durch Drücken einer Taste Ihre Auswahl treffen.

5. **Bestätigen Sie das Zieltimbre.**
Falls das Zielprogramm zwei Timbres verwendet, blinkt die TIMBRE A oder B-Wähltasten. Wählen Sie falls nötig mit dem VALUE-Wählrad das Zieltimbre aus und bestätigen Sie Ihre Auswahl durch Drücken des VALUE-Wählrads.



6. **Im Hauptdisplay erscheint eine Bestätigungsaufforderung. Überprüfen Sie die Einstellungen und drücken Sie das VALUE-Wahlrad .**
Wenn der Kopiervorgang abgeschlossen ist, erscheint im Display „Complete!“, und Sie gelangen zur übergeordneten Anzeige der Seite „u02: Utility“.



TIPP: Wenn Sie den kopierten Status speichern möchten, speichern Sie das Programm. (BDA S.65 „2. Speichern der Einstellungen“)

TIPP: Durch Drücken der SHIFT/EXIT-Taste gelangen Sie zum vorhergehenden Schritt. Drücken Sie die SHIFT/EXIT-Taste, wenn Sie das Timbre doch nicht speichern wollen.

3. Auf Werkseinstellungen zurücksetzen

Wenn Sie eine Weile mit dem KingKORG gearbeitet haben, möchten Sie eventuell wieder die Werks-Programs und Global-Einstellungen laden. Die Werkseinstellungen werden auch “Preload Data” genannt. Um zu den Werkseinstellungen zurückzugelangen, müssen Sie den Load Preload Befehl ausführen.

Beim Ausführen des Load Preload Befehls werden die von Ihnen im internen Speicher gespeicherten Daten mit den Werkseinstellungen überschrieben. Sie sollten sich also absolut sicher sein, dass Sie Ihre Daten nicht mehr brauchen.

Solange der KingKORG Werksdaten lädt, dürfen Sie seine Bedienelemente nicht berühren. Außerdem dürfen Sie ihn während dieses Vorgangs niemals ausschalten.

Von den werksseitig eingestellten Programmen 1-300 werden die Programme 201-300 (Programme ohne Preset-Daten) nicht auf die Werkseinstellungen zurückgesetzt. Sollten Sie in diesen Speicherplätzen Programme gespeichert haben, gehen diese beim Zurücksetzen nicht verloren.

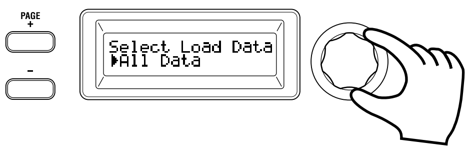
Bei aktivierter Memory Protect Funktion können Sie das Gerät nicht auf die Werkseinstellungen zurücksetzen. Deaktivieren Sie deshalb unbedingt die Memory Protect Funktion. (PL: „5. Global-Parameter“)

1. **Halten Sie die SHIFT/EXIT-Taste gedrückt und drücken Sie die PROGRAM (GLOBAL)-Taste.**
Sie gelangen in den Global-Modus, und die PROGRAM (GLOBAL)-Taste blinkt.

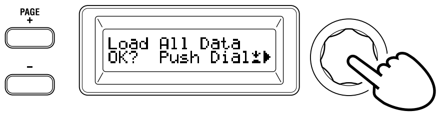
2. **Bewegen Sie sich mit den PAGE +/-Tasten zur GLOBAL Seite „u01: Utility“ und drücken Sie das Wählrad.**

3. **Wählen Sie mit dem VALUE-Wählrad die Datentypen aus, die Sie auf die Werkseinstellungen zurücksetzen möchten.**

1Program:	Daten des aktuellen Programms
ALL Program:	Daten für die Programme 1–200
Global:	Globale Daten
All Data:	Programme –200 und globale Daten



4. Nachdem Sie VALUE-Wahlrad gedrückt haben, erscheint eine Bestätigungsaufforderung.



TIPP: Falls Sie die Daten nicht laden wollen, drücken Sie die SHIFT/EXIT-Taste oder die PROGRAM (GLOBAL)-Taste.

5. Drücken Sie das Wählrad erneut.
Wenn die gewählten Daten geladen sind, erscheint im Display die Anzeige „Complete!", und Sie gelangen automatisch zur übergeordneten Anzeige zurück.

Speichern

Ihre Einstellungen speichern

Wenn Sie die von Ihnen editierten globalen Einstellungen oder Programme auch weiterhin verwenden wollen, müssen Sie diese speichern.

⚠ Falls Sie das Gerät ausschalten ohne zuvor zu speichern, gehen die an den globalen Einstellungen vorgenommenen Änderungen verloren. Speichern Sie deshalb Ihre editierten Einstellungen, wenn Sie sie weiterhin verwenden wollen.

⚠ Wenn Sie ein Programm editiert haben ohne es zu speichern, gehen die Änderungen bei der Wahl eines anderen Programms oder beim Ausschalten verloren. Speichern Sie deshalb Ihre editierten Einstellungen, wenn Sie sie weiterhin verwenden wollen.

⚠ Bei aktivierter Memory Protect Funktion können Sie Ihre Einstellungen nicht speichern. Deaktivieren Sie deshalb unbedingt die Memory Protect Funktion. (PL: „5. Global-Parameter")

1. Globale Einstellungen speichern

Welche Einstellungen werden gespeichert?

Beim Speichern globaler Daten werden folgende Einstellungen gespeichert.

- Sämtliche Parameter in den GLOBAL Seiten „g01–g44"

⚠ Der Status der OCTAVE UP/DOWN-Tasten wird nicht gespeichert. TUBE BOOST-Taste und TUBE ON-Taste Einstellungen werden als globale Parameter gespeichert.

Das Speichern der globalen Einstellungen erfolgt im Global-Modus wie folgt:

1. Halten Sie die SHIFT/EXIT-Taste gedrückt und drücken Sie die PROGRAM (GLOBAL)-Taste, um in den Global-Modus zu gelangen.
Im Hauptdisplay erscheint die Anzeige zur Editierung der globalen Parameter und die PROGRAM (GLOBAL)-Taste blinkt.

2. Drücken Sie die WRITE-Taste.
Im Hauptdisplay erscheint eine Bestätigungsaufforderung und die WRITE-Taste blinkt.

TIPP: Drücken Sie die SHIFT/EXIT-Taste, wenn Sie es sich anders überlegt haben.

3. Drücken Sie die WRITE-Taste erneut.
Wenn die Daten gespeichert sind, erscheint im Display die Anzeige „Complete!", und Sie gelangen automatisch zur übergeordneten Anzeige zurück.

⚠ Schalten Sie das Gerät niemals aus, solange noch Daten gespeichert werden. Sonst droht Ihnen Datenverlust.

2. Speichern der Einstellungen

Welche Einstellungen werden gespeichert?

Beim Speichern eines Programms werden folgende Einstellungen gespeichert.

- Sämtliche Parameter in PROGRAM „p01–06 (Program), s01–80 (Synth), v01–18 (Vocoder), a01–12 (Arp)"
- Master-Effekt-Einstellungen (PRE FX, MOD FX, REV/DELAY)

⚠ Der Status folgender Tasten auf der Oberseite wird nicht gespeichert: TIMBRE A/B-Wähltasten , OSCILLATOR-Wähltasten, LFO-Wähltaste.

⚠ Der Status der OCTAVE UP/DOWN-Tasten wird nicht gespeichert.

⚠ Da TUBE und EQ globale Effekte sind, die auf sämtliche Programme einwirken, werden ihre Einstellungen nicht für jedes einzelne Programm gespeichert.

Das Speichern eines Programms erfolgt im Programm-Modus wie folgt.

1. Drücken Sie die WRITE Taste.
Im Hauptdisplay erscheint eine Anzeige zur Angabe des Speicherorts und die WRITE-Taste blinkt.

2. Wählen Sie mit dem Wählrad den Speicherort aus (Programmnummer).

TIPP: Drücken Sie die SHIFT/EXIT-Taste, wenn Sie es sich anders überlegt haben.

3. Drücken Sie die WRITE-Taste erneut.
Wenn die Daten gespeichert sind, erscheint im Display die Anzeige „Complete!", und Sie gelangen automatisch zur übergeordneten Anzeige zurück.

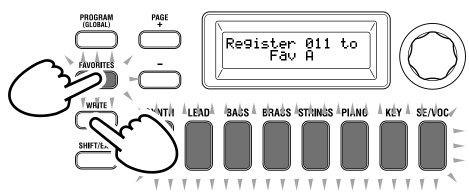
⚠ Schalten Sie das Gerät niemals aus, solange noch Daten gespeichert werden. Sonst droht Ihnen Datenverlust.

3. Programme als Favoriten speichern

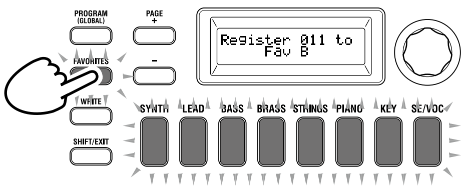
Der KingKORG bietet Ihnen die Möglichkeit, Ihre Programme als Favoriten zu speichern, so dass sie mit einem einzigen Tastendruck wieder aufgerufen werden können. Dies ist vor allem bei Auftritten sehr hilfreich. Ihre Programme können Sie mithilfe der Kategorie/Favoriten-Tasten wie folgt als Favoriten speichern:

1. Wählen Sie das Programm aus, das Sie speichern wollen. (BDA S.56 „Ein Programm auswählen")

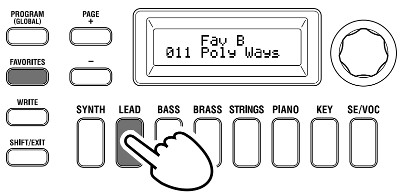
2. Halten Sie die WRITE-Taste gedrückt und drücken Sie die FAVORITES-Taste.
Die FAVORITES-Taste und sämtliche Kategorie/Favoriten-Tasten blinken.



3. **Drücken Sie die FAVORITES-Taste, um die Bank (1–5) auszuwählen, in der Sie das Programm speichern wollen.**
Wenn die FAVORITES-Taste leuchtet, wählen Sie mit jedem Druck auf die Taste die nächste Bank.



4. **Drücken Sie die Kategorie/Favoriten-Taste, unter der Sie das Programm speichern wollen.**
Die gedrückte Taste blinkt während des Speicherns und leuchtet permanent, wenn das Speichern abgeschlossen ist.



Schalten Sie das Gerät niemals aus, solange Sie speichern. Sonst droht Ihnen Datenverlust.

TIPP: Sie können ein unter Favoriten gespeichertes Programm selbstverständlich auch ändern. Rufen Sie Favoriten auf, wählen Sie durch Drehen des Wählrads das gewünschte Programm und drücken Sie anschließend die WRITE-Taste.

Fehlersuche

Falls Ihr KingKORG wider Erwarten nicht richtig funktioniert, überprüfen Sie bitte folgendes:

Das Gerat kann nicht eingeschaltet werden

- ❑ Haben Sie das AC-Netzteil an eine Steckdose angeschlossen? (BDA S.54 „Anschlusse")
- ❑ Halten Sie beim Einschalten den Netzschalter lange genug gedrückt? (BDA S.55 „Ein-/Ausschalten")

Es ist nichts zu hören, wenn Sie auf der Tastatur spielen

- ❑ Haben Sie die Aktivboxen/den Verstärker an die richtigen Ausgänge angeschlossen? (BDA S.54 „Anschlusse")
- ❑ Ist der Verstärker/das Mischpult eingeschaltet und haben Sie eine geeignete Lautstärke gewählt?
- ❑ Befindet sich der VOLUME-Regler eventuell auf dem Mindestwert?
- ❑ Ist in der GLOBAL Seite „g17: MIDI Basic" die „local control" Einstellung auf „On" gesetzt?
- ❑ Haben Sie eventuell einen lautstärkebezogenen Parameter auf „0" gestellt?
- ❑ Ist in der PROGRAM Seite „s32: Filter" der Cutoff Wert auf „0" gesetzt?

Bei aktiviertem TUBE-Regler ist die Lautstärke zu gering

- ❑ Eventuell ist die Vakuumröhre verschlissen. Kontaktieren Sie bitte ein Korg Servicezentrum.

Der Eingang scheint nicht zu funktionieren

- ❑ Ist das Mikrofon richtig mit der Mikrofonbuchse verbunden?
- ❑ Ist der MIC LEVEL-Regler eventuell ganz nach links gedreht?
- ❑ Haben Sie im Vocoderprogramm „Input" als Audioquelle des Modulators angegeben?

Ich kann nichts editieren

- ❑ Falls sich durch Drehen eines Reglers kein Parameter ändert: Womöglich wurde in der GLOBAL Seite „g11: Common>Knob" die Einstellung „Catch" ausgewählt.
- ❑ Falls die Position, auf die Sie den Regler gedreht haben, nicht mit dem im Display gezeigten Wert übereinstimmt:
  Wenn in der GLOBAL Seite „g11: Common>Knob" als Einstellung „ValueScale" gewählt wurde, kann sich der eigentliche Parameterwert vom durch die Position des Reglers angezeigten Wert unterscheiden.
- ❑ Wenn sich durch Drehen eines Reglers der Klang nicht ändert: Haben Sie mit den TIMBRE A/B-Wähltasten das korrekte Timbre zum Bearbeiten ausgewählt?
- ❑ Falls Sie kein Timbre B wählen können:
  Womöglich ist in der PROGRAM Seite „p03: Common" der Voice Modus auf „Single" gestellt.
- ❑ Falls Sie im Editiermodus keine Vocoderparameter auswählen können:
  Leuchtet die VOCODER-Taste?
- ❑ Wenn die Änderungen eines Programs oder der Global-Einstellungen verschwunden sind: Haben Sie sie gespeichert, bevor Sie das Gerät ausgeschaltet haben? Im Falle eines Programs werden die Änderungen außerdem gelöscht, wenn Sie ein anderes Program wählen. Speichern Sie die Änderungen, bevor Sie ein anderes Program wählen oder das Instrument ausschalten.

Ich kann keine Programme Einstellungen speichern

- ❑ Ist der GLOBAL Seite „g12: Common" die Protect-Einstellung auf „On" gesetzt?
- ❑ Überprüfen Sie, ob Sie mit dem Wählrad einen korrekten Speicherort (Programmnummer) angegeben haben, falls das von Ihnen editierte Programm nicht gespeichert wird.

Der Arpeggiator startet nicht

- ❑ Haben Sie den Arpeggiator aktiviert (leuchtet die ARP (TEMPO)-Taste)?
- ❑ Haben Sie den Arpeggiator einem Timbre zugeordnet?
- ❑ Ist in der GLOBAL Seite „g19: MIDI Basic" die Uhr richtig eingestellt?

Die von einem externen Instrument gesendeten MIDI-Befehle werden nicht ausgefuhrt.

- ❑ Haben Sie das MIDI- oder USB-Kabel ordnungsgemäß angeschlossen?
- ❑ Verwendet der externe Sender die MIDI-Kanalnummer, die Sie dem KingKORG zugeordnet haben?
- ❑ Ist in der GLOBAL Seite „g23–g27: MIDI Filter" die Einstellung auf „Enable" gesetzt?

Die Transposition, Anschlagkurve und/oder Arpeggiodaten werden nicht ordnungsgemäß erkannt.

- ❑ Ist in der GLOBAL Seite „g03: Common" die korrekte Position eingestellt?

Ich kann keine Timbres oder separaten MIDI-Kanäle steuern

- ❑ Falls in der PROGRAM Seite „p03: Common" der Voice Modus auf „Single" steht, empfängt der KingKORG nur einen MIDI-Kanal.
- ❑ Wählen Sie die Einstellungen „Layer" oder „Split", um zwei MIDI-Kanäle zur getrennten Steuerung der beiden Timbres nutzen zu können.

Technische Daten

Klangerzeugung	XMT (eXpanded Modeling Technology))
Programme	
Anzahl der Programme	300 Programme (200 Presets / 100 Nutzer)
Anzahl der Kategorien	8 Kategorien
Timbres	Max. 2 Timbres (Layer / Split)
Maximale Polyphonie	Max. 24 Stimmen
Synthie	
Oscillator	
Aufbau	3 Oszillatoren (Auswahl unter analog, rauschen, DWGS. PCM und MIC IN)
Anzahl der Typen	127 Typen (32 analog und rauschen, 64 DWGS, 30 PCM, MIC IN)
Filter	
Aufbau	1 Filter (Auswahl unter LPF, HPF, BPF)
Anzahl der Typen	18 Typen (7 LPF, 5 HPF, 6 BPF)
Modulation	
Aufbau	Hüllkurvengenerator: 2 Module, LFO: 2 Module
Routing	Virtuelle Patches 6 Gruppen
Effekte	
Sektionen	Programmeffekte x 3 (PRE FX, MOD FX, REV/DELAY) + EQ (2Band) + TUBE (Stereo)
Typen	PRE FX: 6 Typen (DISTORTION, DECIMATOR, RING MOD, GT.AMP, EP.AMP, TONE) MOD FX: 6 Typen (FLANGER, CHORUS, U-VIBE, TREMOLO, PHASER, ROTARY) REV/ DELAY: 6 Typen (HALL, ROOM, PLATE, TAPE ECHO, MOD DELAY, BPM DELAY)
Vocoder	16-Band-Vocoder, Formant Shift und Formant Hold-Funktion
Arpeggiator	Bis zu 8 Schritte (Anzahl der Schritte veränderbar), 6 Typen (UP/DOWN/ALT1/ALT2/ RANDOM/ TRIGGER)
Audio	
Eingang	
Mikrofonbuchse	
Anschluss	XLR-3-31 (symmetriert)
Eingangsimpedanz	6.8 kΩ
Maximalpegel	-12 dBu
Ausgang	
AUDIO AUSGANG (L/MONO, R) Buchsen	
Anschlüsse	6,3 mm Klinkenbuchse (unsymmetriert) L/MONO, R
Verbraucherimpedanz	10 kΩ oder höher
Maximalpegel	+8,2 dBu
Kopfhörerbuchse	
Anschluss	3,5 mm Stereo-Miniklinkenbuchse
Maximalpegel	60 mW + 60 mW @ 33 Ω
Displays	
Haupt	16 x 2 Zeichen OLED-Display
OSCILLATOR, FILTER	128 x 64 Pixel OLED-Display
Tastatur	61er-Leicht gewichtete Tastatur (anschlagdynamisch)
Spielhilfen	
Intern	Joystick, OCTAVE UP/DOWN-Tasten, Kategorie/Favoriten-Tasten
Eingänge	DAMPER-Buchse (nicht Halbdämpferfähig), SWITCH/PEDAL-Buchse
Ausgang	CV/GATE OUT-Buchse
Weitere Anschlüsse	MIDI IN, OUT, USB B-Anschluss
Stromversorgung	Anschluss fur das AC-Netzteil (DC 12V, ⊖-◐-⊕)
Leistungsaufnahme	10 W
Abmessungen (Breite x Tiefe x Höhe)	1.027 x 313 x 96 mm
Gewicht	7,0 kg
Betriebstemperatur	0 – +40 °C (ohne Kondensbildung)
Lieferumfang	Bedienungsanleitung, AC-Netzteil, CV/GATE-Kabel
Sonderzubehor	XVP-10: Schwell-/Volumenpedal, EXP-2: Schwellpedal, DS-1H: Dämpferpedal, PS-1, PS-3: Fußtaster/Pedal

* Änderungen der technischen Daten und des Designs ohne vorherige Ankündigung vorbehalten.

Deutsch

Españole

KingKORG SYNTHESIZER

Manual de usuario

Índice

Gracias por adquirir el sintetizador Korg KingKORG. Para ayudarle a sacar el máximo partido de su nuevo instrumento, lea detenidamente este manual.

Precauciones

Ubicación
El uso de la unidad en las siguientes ubicaciones puede dar como resultado un mal funcionamiento:
- Expuesto a la luz directa del sol
- Zonas de extremada temperatura o humedad
- Zonas con exceso de suciedad o polvo
- Zonas con excesiva vibración
- Cercano a campos magnéticos

Fuente de alimentación
Por favor, conecte el adaptador de corriente designado a una toma de corriente con el voltaje adecuado. No lo conecte a una toma de corriente con voltaje diferente al indicado.

Interferencias con otros aparatos
Las radios y televisores situados cerca pueden experimentar interferencias en la recepción. Opere este dispositivo a una distancia prudencial de radios y televisores.

Manejo
Para evitar una rotura, no aplique excesiva fuerza a los conmutadores o controles.

Cuidado
Si exterior se ensucia, límpiese con un trapo seco. No use líquidos limpiadores como disolvente, ni compuestos inflamables.

Guarde este manual
Después de leer este manual, guárdelo para futuras consultas.

Mantenga los elementos externos alejados del equipo
Nunca coloque ningún recipiente con líquido cerca de este equipo, podría causar un cortocircuito, fuero o descarga eléctrica. Cuide de que no caiga ningún objeto metálico dentro del equipo.

Nota respecto a residuos y deshechos (solo UE)
Cuando aparezca el símbolo del cubo de basura tachado sobre un producto, su manual de usuario, la batería, o el embalaje de cualquiera de éstos, significa que cuando quiere tire dichos artículos a la basura, ha de hacerlo en acuerdo con la normativa vigente de la Unión Europea. No debe verter dichos artículos junto con la basura de casa. Verter este producto de manera adecuada ayudará a evitar daños a su salud pública y posibles daños al medioambiente. Cada país tiene una normativa específica acerca de cómo verter productos potencialmente tóxicos, por tanto le rogamos que se ponga en contacto con su oficina o ministerio de medioambiente para más detalles. Si la batería contiene metales pesados por encima del límite permitido, habrá un símbolo de un material químico, debajo del símbolo del cubo de basura tachado.

Gestion de datos
Un uso incorrecto o un funcionamiento anómalo pueden provocar una pérdida del contenido de la memoria. Utilice el Editor incluido para realizar copias de los datos importantes en el ordenador u otro soporte. Tenga en cuenta que Korg no acepta ningún tipo de responsabilidad por cualquier daño que pueda producirse por la pérdida de datos.

Acerca del tubo de vacío
La vida útil de un tubo de vacío no es uniforme. Si el tubo de vacío se quema, póngase en contacto con un centro de atención al cliente de Korg. Un profesional cualificado debe realizar todos los ajustes y tareas de mantenimiento, incluida la sustitución del tubo de vacío.

Acerca del manual del usuario
La documentación de este producto incluye lo siguiente.
- Manual del usuario (el que está leyendo en este momento)
- Guía de parámetros (puede descargarla del sitio web de Korg)
  http://www.korg.co.jp/English/Distributors/ or http://www.korg.com/

Manual del usuario
Proporciona explicaciones sencillas de las principales funciones de KingKORG. Lea este documento en primer lugar.

Guía de parámetros
Proporciona información sobre todos los parámetros de KingKORG. Lea esta guía si desea descubrir las funciones de parámetros específicos.
La guía de parámetros está estructurada del siguiente modo.
- Guía de parámetros
- Guía de efectos
- Guía de MIDI

Puede leer la guía de parámetros en pantalla.

Abreviaciones para los manuales
MU: Manual del usuario
GP: Guía de parámetros

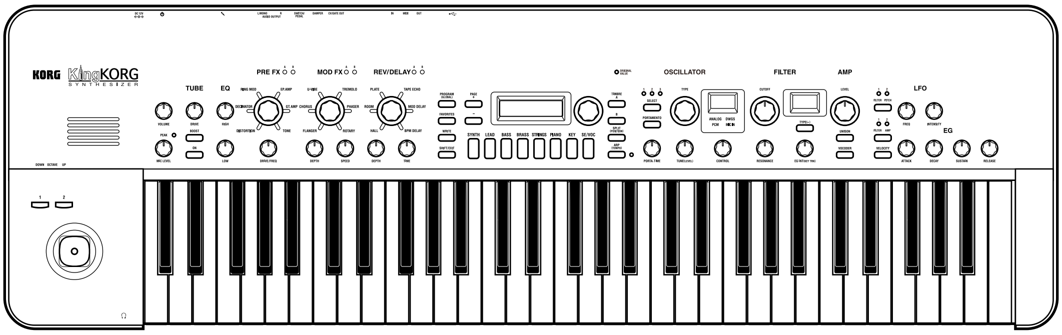
Indicaciones en pantalla
Los valores de los diversos parámetros que se muestran en el manual son solo ejemplos; es posible que no coincidan con lo que verá en la pantalla de KingKORG.

Ejemplo de notación en la página de la pantalla principal
página GLOBAL "g15: Power Off"

En el modo Global, el nombre de la página se mostrará en la parte superior de la pantalla principal.

* Todos los nombres de productos y compañías son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivos propietarios.

Caracteristicas generales



Sonido sofisticado

1. Funciones del sintetizador con el motor de sonido de modelado XMT de nueva creación

XMT (eXpanded Modeling Technology)) es una tecnología patentada de Korg que permite crear una amplia gama de variaciones sónicas mediante operaciones sencillas. El sistema KingKORG proporciona una gama extremadamente diversa de algoritmos de oscilador, como las ondas de diente de sierra o cuadradas que se suelen encontrar en un sintetizador analógico, pero también incluye ruido y PCM/DWGS.

2. Filtro con personalidad

El filtro es uno de los elementos más importantes que determina el carácter de un sintetizador analógico. El sistema KingKORG proporciona no solo un filtro digital de gran calidad, sino también un modelado fidedigno de los filtros analógicos encontrados en sintetizadores clásicos del pasado, lo que permite el modelado agresivo del sonido.

3. Circuito activador del tubo de vacío analógico completo

Como síntesis de los años de experiencia y conocimientos técnicos de Korg en el diseño de circuitos analógicos, se proporciona un controlador del tubo de vacío analógico completo como efecto de masterización. No solo proporciona calidez y volumen, sino también una potente sensación de transmisión.

4. Vocoder

El sistema KingKORG presenta una función de vocoder que puede utilizar su registro de voz a través de un micrófono para modificar el sonido del oscilador, produciendo un efecto como si el sintetizador estuviera hablando.

5. Patch virtual

Seis grupos de patch virtual permiten la conexión virtual de señales de control como EG, LFO y funciones de joystick con parámetros de sonido como intensidad o corte, lo que hace posible modular los parámetros para lograr una flexibilidad de creación de sonido aún mayor.

6. 200 programas integrados

El sistema KingKORG contiene 200 programas organizados en ocho categorías como sintetizador, distorsión y grave. Podrá comenzar a reproducir inmediatamente una amplia gama de sonidos. También existe un área de usuarios con 100 espacios libres para que almacene sus propios sonidos originales.

Funcionamiento intuitivo

7. Panel frontal

Puede editar sonidos de manera intuitiva utilizando directamente los mandos y botones que se organizan en secciones en el panel.
La pantalla también proporciona páginas de edición que le permiten editar todos los parámetros de KingKORG.

8. Favorites

Existe una función Favorites que le permite recuperar sus programas favoritos con un solo toque. Puede registrar un total de 40 programas en los ocho botones de categoría/favoritos y recuperarlos al instante.

Controladores y funciones que se pueden utilizar al tocar

9. Arpegiador de pasos

El arpegiador de pasos genera automáticamente una frase arpegiada (acorde “roto”) cuando mantiene pulsado un acorde en el teclado. Puede elegir entre seis tipos de arpegios y especificar la duración y el espaciado de las notas. También puede activar/desactivar cada paso para disfrutar de una variedad aún mayor.

10. Joystick

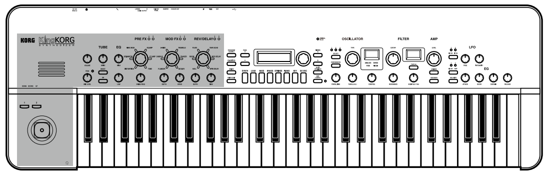
El sistema KingKORG proporciona el joystick, que es la característica favorita de las estaciones de trabajo musicales de Korg. Al desplazar el joystick hacia arriba/abajo/izquierda/derecha puede controlar con libertad el pitch bend y los parámetros de programas. También puede conectar un conmutador de pedal y tocar manteniendo el efecto del joystick.

11. Software de biblioteca

Si conecta el sistema KingKORG a un ordenador mediante una entrada USB, podrá utilizar el software de biblioteca para gestionar los programas de KingKORG en su ordenador. El software de biblioteca se puede descargar del sitio web de Korg (*http://www.korg.co.jp/English/Distributors/ or http://www.korg.com/*) de forma gratuita.

Descripción y funciones de los paneles

Panel frontal (Joystick/Audio/Tube/FX)



Mando VOLUME
Este mando ajusta el volumen de las salidas AUDIO OUTPUT (L/MONO, R) así como el volumen del jack para auriculares.

LED de MIC LEVEL PEAK
Este mando ajusta el nivel de entrada procedente del jack para micrófono.

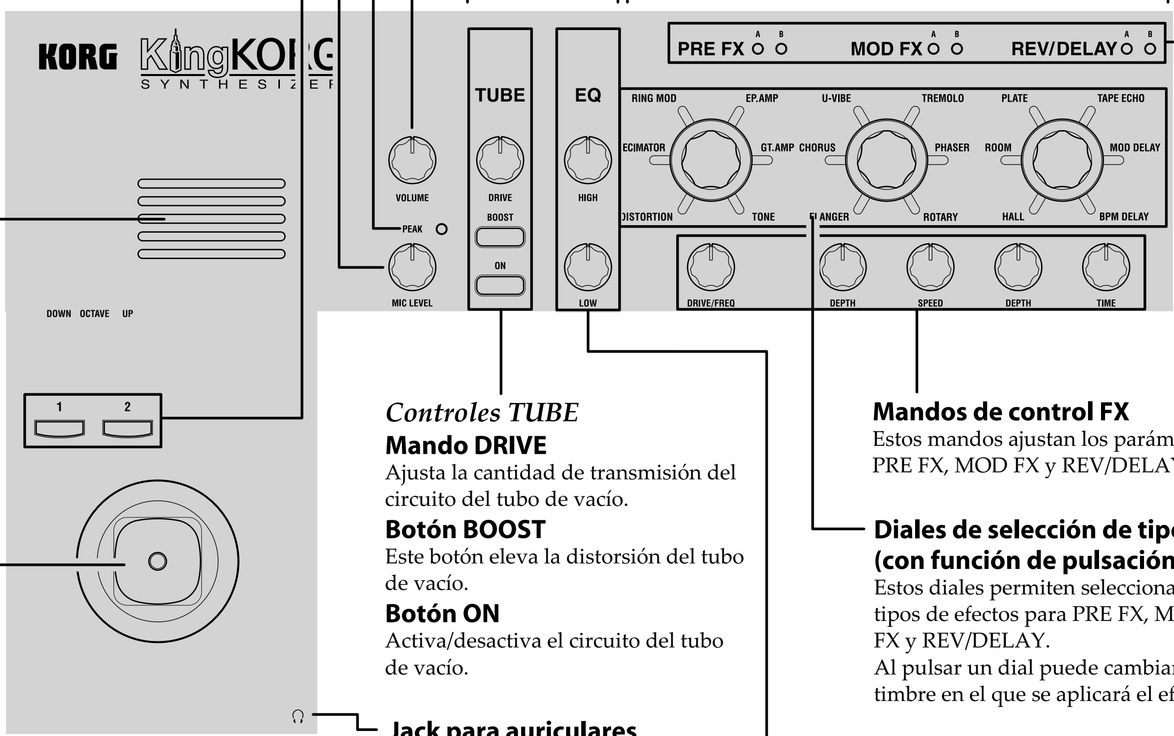
Mando MIC LEVEL
Este mando ajusta el nivel de entrada procedente del jack para micrófono.

Botones OCTAVE UP/DOWN
Estos botones cambian la gama de intensidades que se asigna al teclado en pasos de una octava en una gama de +/-2 octavas. (MU: página 79, “Cambiar octavas”)

LED de timbre
El LED del timbre en el que está aplicando un efecto se iluminará.

Efectos globales (GLOBAL FX)

Efectos maestros (MASTER FX)



Controles TUBE

Mando DRIVE
Ajusta la cantidad de transmisión del circuito del tubo de vacío.

Botón BOOST
Este botón eleva la distorsión del tubo de vacío.

Botón ON
Activa/desactiva el circuito del tubo de vacío.

Mandos de control FX
Estos mandos ajustan los parámetros PRE FX, MOD FX y REV/DELAY.

Diales de selección de tipo FX (con función de pulsación)
Estos diales permiten seleccionar los tipos de efectos para PRE FX, MOD FX y REV/DELAY.
Al pulsar un dial puede cambiar el timbre en el que se aplicará el efecto.

Jack para auriculares
Conecte aquí los auriculares.
Este jack siempre emitirá la misma señal que los jacks AUDIO OUTPUT (L/MONO y R).
El volumen de los auriculares se controla con el mando VOLUME.

Joystick (JS)
El joystick controla la intensidad y la profundidad de la modulación (expresión).
Al mover el joystick en dirección izquierda/derecha controlará el pitch bend, y al desplazarlo en dirección arriba/abajo controlará la modulación.
Puede asignar tipos independientes de modulación a las direcciones ascendente y descendente.

Controles EQ
Estos controles permiten ajustar las regiones de frecuencia alta y baja de la salida de audio de KingKORG.

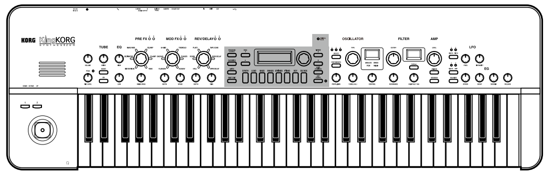
Mando HIGH
Este mando permite ajustar el tono de la región de frecuencia alta.
Si utiliza este mando mientras mantiene pulsado el botón SHIFT/EXIT, puede ajustar la frecuencia de corte HIGH.

Mando LOW
Este mando permite ajustar el tono de la región de frecuencia baja.
Si utiliza este mando mientras mantiene pulsado el botón SHIFT/EXIT, puede ajustar la frecuencia de corte LOW.

TUBE (tubo de vacío)
El tubo de vacío se puede romper si sufre un golpe.
Si el tubo de vacío se rompe, asegúrese de sustituirlo.

Español

Panel frontal (control principal)



Botón PROGRAM (GLOBAL)

Este botón tiene dos funciones:

[PROGRAM]

Cuando desee reproducir programas, pulse este botón para seleccionar el modo Program. El botón se iluminará y la pantalla de reproducción de programas aparecerá en la visualización principal.

[GLOBAL]

Cuando desee realizar ajustes generales que se apliquen a todo el sistema KingKORG, mantenga pulsado el botón SHIFT/EXIT y pulse este botón para seleccionar el modo Global.
El botón parpadeará y en la pantalla principal aparecerá la pantalla de ajustes globales.

Botones PAGE +/-

Utilice estos botones para acceder a la página de edición deseada. Utilice los botones +/- para desplazarse por las páginas.

Pantalla principal

Muestra información variada como datos de programas y valores de parámetros.

Dial de valores (con función de pulsación)

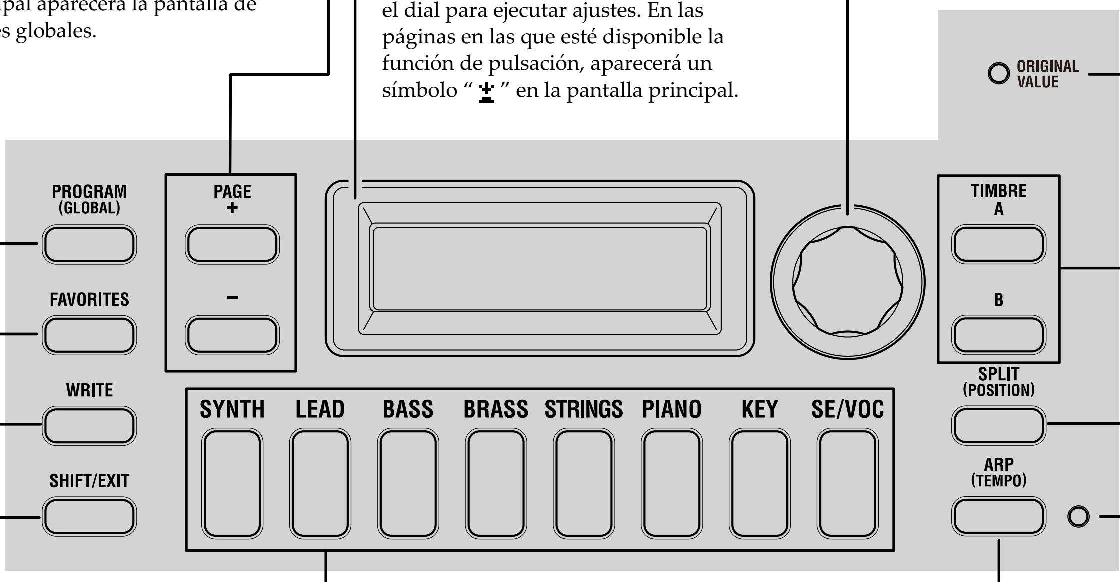
Utilice este dial para editar valores de parámetros o programas, o bien pulse el dial para ejecutar ajustes. En las páginas en las que esté disponible la función de pulsación, aparecerá un símbolo “ ” en la pantalla principal.

Botones de selección TIMBRE A/B

Estos botones permiten seleccionar el timbre que se controlará mediante el panel frontal (OSCILLATOR/FILTER, AMP/LFO/EG). Al pulsar los botones A y B simultáneamente, seleccionará ambos timbres.

LED ORIGINAL VALUE

Se iluminará cuando el valor que esté editando con los mandos y botones del panel frontal coincida con el valor guardado internamente.



Botón SHIFT/EXIT

Utilice este botón para acceder a las funciones ampliadas (SHIFT) de un mando o botón, o bien para regresar a la pantalla de selección de programas (EXIT).

Botón WRITE

Utilice este botón para guardar un programa o ajuste global que haya editado, o bien para registrar un programa deseado como un favorito. (MU: pág.87 “Guardar”)

Botón FAVORITES

Utilice este botón para activar la función Favorites que facilita la selección de un sonido, o bien para cambiar los grupos de favoritos.
Cada vez que pulse este botón, recorrerá A → B → C → D → E → A….
Al pulsar este botón mientras mantiene pulsado el botón SHIFT/EXIT, puede recorrer los bancos en el orden de E → D → C → B → A → E….
Para desactivar la función Favorites, pulse el botón PROGRAM (GLOBAL).

Botones de categoría/favoritos

Si el botón PROGRAM (GLOBAL) está iluminado, al pulsar uno de estos botones saltará al primer programa de la categoría correspondiente. Si el botón FAVORITES está iluminado, al pulsar uno de estos botones recuperará directamente un programa. Puede registrar sus programas favoritos para poder recuperarlos con una sola pulsación.

Botón ARP (TEMPO)

Utilice este botón para activar/desactivar el arpegiador y para establecer el tempo. También se proporciona una función de marcación del tempo.
(MU: pág.80 “3. Tocar arpegios”)

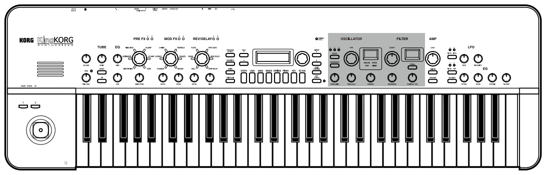
LED TEMPO

Parpadeará al ritmo del tempo.

Botón SPLIT (POSITION)

Utilice este botón para activar/desactivar la función Split o para especificar la posición de división.
La función Split se activará/desactivará cada vez que pulse el botón. Este botón también se utilizará para especificar la posición de división. (GP: “1. Parámetros de timbre”)

Panel frontal (oscilador/filtro)



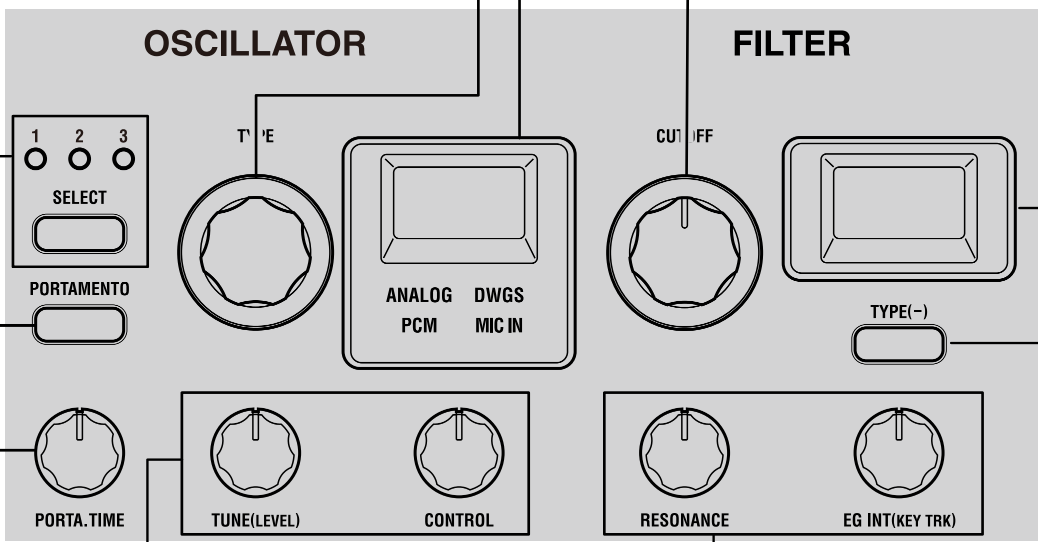
Botones de selección OSCILLATOR
Utilice este botón para seleccionar el número de oscilador que desee controlar. El LED del oscilador seleccionado actualmente se iluminará.

Pantalla secundaria OSCILLATOR
Muestra información sobre el oscilador seleccionado actualmente.

Dial de selección OSCILLATOR TYPE (con función de pulsación)
Permite seleccionar el tipo de oscilador.
Al pulsar el dial puede saltar al principio de las categorías Off, ANALOG, DWGS, PCM o MIC IN.

Mando FILTER CUTOFF
Este mando permite ajustar la frecuencia de corte del filtro.

Pantalla secundaria FILTER
Muestra información sobre el filtro seleccionado actualmente



Controles OSCILLATOR
Estos mandos permiten editar los parámetros de cada oscilador.

Mando TUNE (SEMI)
Permite ajustar la cantidad de desafinación en relación con la intensidad básica. Si mantiene pulsado el botón SHIFT/EXIT y gira este mando, puede realizar ajustes en pasos de semitono.

Mando CONTROL
Permite ajustar el parámetro CONTROL 1 del oscilador. El parámetro dependerá del tipo de oscilador seleccionado. Si mantiene pulsado el botón SHIFT/EXIT y gira este mando, puede ajustar el parámetro CONTROL 2.
(GP: “1. Parámetros de timbre”)

Mando PORTA. TIME
Especifica el tiempo de portamento.

Conmutador PORTAMENTO
Se trata de un botón de encendido/apagado para el efecto de portamento, que crea una transición suave a una nota de una intensidad distinta.

Controles FILTER
Estos mandos permiten editar los parámetros de filtro.

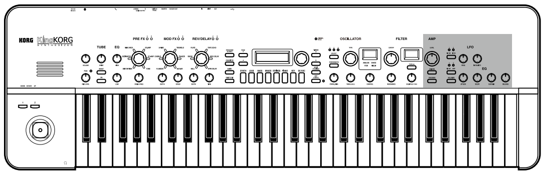
Mando RESONANCE
Permite ajustar la cantidad de resonancia del filtro.

Mando EG INT (KEY TRK)
Permite ajustar la profundidad a la que el EG variará la frecuencia de corte durante un periodo. Si mantiene pulsado el botón SHIFT/EXIT y gira este mando, puede ajustar la profundidad a la que la frecuencia de corte se verá afectada por la posición al tocar el teclado (es decir, notas altas a bajas).

Botón de selección FILTER TYPE (-)
Este botón le permite seleccionar el tipo de filtro. Si mantiene pulsado el botón SHIFT/EXIT y pulsa este botón, puede retroceder por las opciones (05 → 04 → 03 → 02 → 01...).

Español

Panel frontal (AMP/LFO/EG)



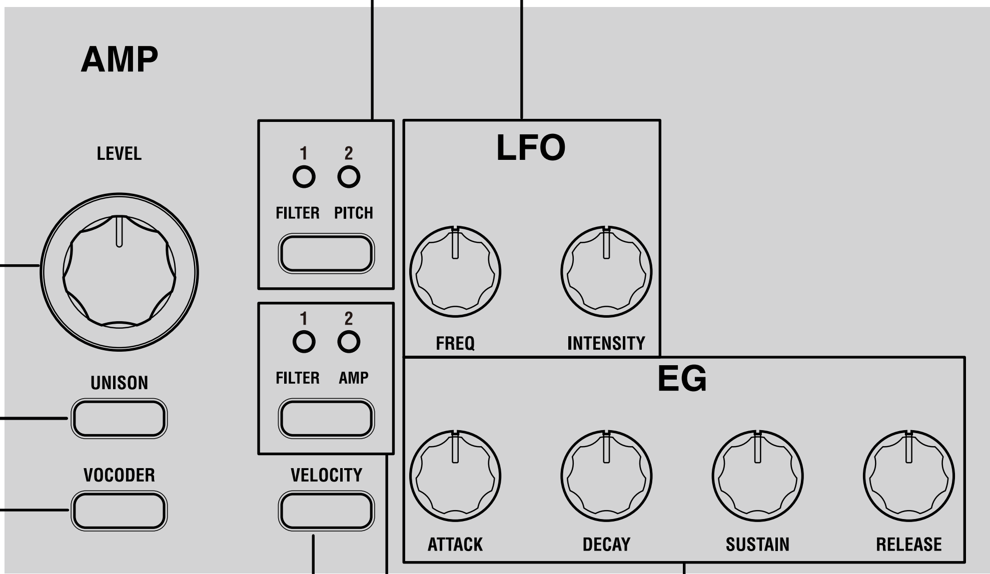
Botón de selección LFO
Este botón permite seleccionar el LFO que se editará mediante los controles de LFO. El LED del LFO seleccionado actualmente se iluminará. El LED parpadeará al ritmo de la frecuencia de LFO.

Controles LFO
Utilice estos controles para editar los parámetros de LFO.

Mando FREQ
Este mando permite ajustar la frecuencia del LFO.

Mando INTENSITY
Este mando permite ajustar la profundidad a la que el LFO afectará al filtro o intensidad.

Mando AMP LEVEL
Permite ajustar el volumen del timbre.



Botón VOCODER
Activa/desactiva el vocoder.
Activa/desactiva la función del vocoder.
Al pulsar este botón mientras mantiene pulsado el botón SHIFT/EXIT, puede activar/desactivar la función de micrófono.

Botón UNISON
Activa/desactiva la función Voice Unison del timbre.
Al pulsar este botón mientras mantiene pulsado el botón SHIFT/EXIT, puede saltar a la pantalla de ajuste de voz de unísono.

Botón de selección EG
Este botón permite seleccionar el EG que se editará mediante los controles de EG. El LED del EG seleccionado actualmente se iluminará.
El LED parpadeará sincronizado con el efecto del EG.

Botón VELOCITY
Este botón activa/desactiva la sensibilidad de la velocidad para el EG, lo que permite la variación de los ajustes del EG en función de la cantidad de fuerza que se utiliza al tocar el teclado.

Controles EG
Permiten ajustar los parámetros de EG.

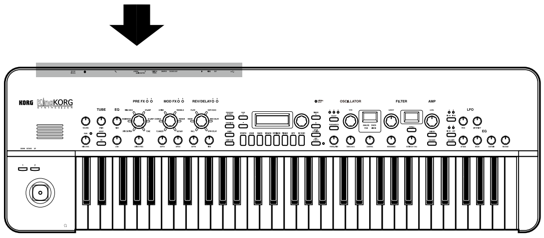
Mando ATTACK
Permite ajustar el tiempo desde el inicio de la nota (el momento en el que toca una tecla) hasta que se alcanza el nivel de ataque (el valor máximo de la envolvente).

Mando DECAY
Permite ajustar el tiempo desde que se alcanza el nivel de ataque hasta que se alcanza el nivel sustain.

Mando SUSTAIN
Permite ajustar el nivel al que se mantendrá el volumen una vez transcurrido el tiempo de caída.

Mando RELEASE
Permite ajustar la cantidad de tiempo desde el final de la nota (el momento en el que suelta la tecla) hasta que el volumen se silencia por completo.

Panel posterior

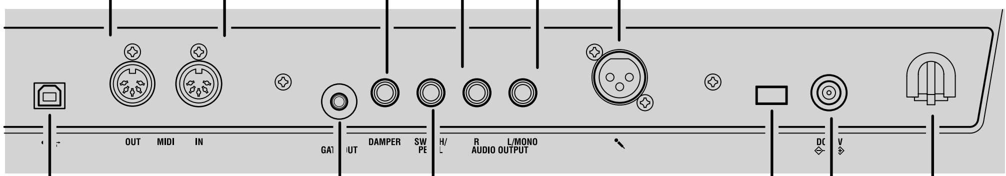


Jack DAMPER
Aquí puede conectar un pedal damper.

Conectores MIDI IN/OUT
Estos conectores permiten al sistema KingKORG intercambiar mensajes MIDI con un dispositivo MIDI externo.

Jacks AUDIO OUTPUT
Puede conectar monitores autoalimentados, un amplificador estéreo, un mezclador o un grabador de varias pistas a estos jacks. Si utiliza una conexión mono, conecte el jack L/MONO.

Jack para micrófono
Aquí puede conectar un micrófono.
Los programas de tipo vocoder utilizan este micrófono como el audio de modulación.



Conector USB B
Este conector permite al sistema KingKORG intercambiar mensajes MIDI con el ordenador.

Jack CV/GATE OUT
Permite emitir un voltaje de control y compuerta. Al conectar este jack a un sintetizador analógico, puede controlarlo de diversas formas.

Jack SWITCH/PEDAL
Puede conectar una pedalera o un controlador de pedal aquí.

Conmutador de alimentacion
Activa o desactiva el equipo.

Conector DC12V
Conecte el adaptador de CA incluido aquí. Conecte el adaptador de CA al sistema KingKORG antes de enchufarlo en una toma de CA.

Gancho para cable
Para evitar que el cable de alimentación se desenchufe accidentalmente del Conector DC12V, fije el cable en torno a este gancho.

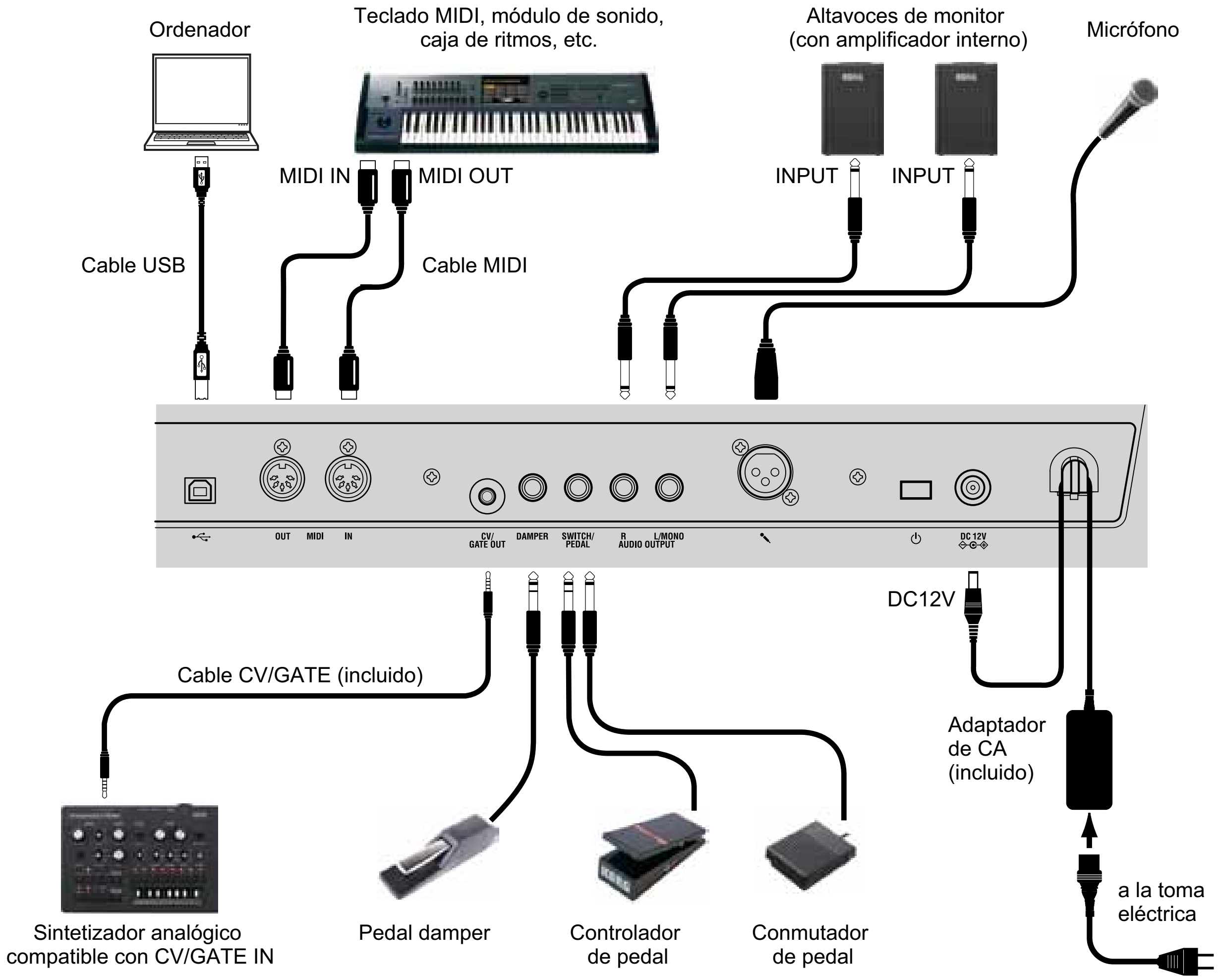
Nota acerca de la alimentación (función de desactivación automática)
Este instrumento está equipado con una función de desactivación automática. La alimentación se desactivará automáticamente si transcurre un determinado periodo de tiempo sin que el usuario realice ninguna operación. (Con los ajustes de fábrica, la alimentación se desactivará una vez transcurridas cuatro horas sin que el usuario realice ninguna operación.)
Para desactivar esta función, cambie los ajustes de la página GLOBAL “g15: Power Off”.

Español

Realizar conexiones y activar el equipo

Conexiones

En la ilustración siguiente se muestra un ejemplo típico de conexiones para el sistema KingKORG. Conecte el equipo en función de sus necesidades específicas.



Debe desactivar todos los equipos antes de realizar conexiones. Si realiza conexiones con la alimentación activada, podría dañar el sistema de altavoces o bien provocar daños o un fallo de funcionamiento de los equipos.

1. Conectar los altavoces o el amplificador de monitor

Conecte los jacks AUDIO OUTPUT del sistema KingKORG a los jacks de entrada del mezclador o de los altavoces de monitor autoalimentado. Si realiza conexiones mono, utilice el jack L/MONO.

CONSEJO: Le recomendamos que utilice las salidas estéreo para aprovechar al máximo el sonido del sistema KingKORG.

2. Conectar el micrófono

Si tiene pensado utilizar el sistema KingKORG como un vocoder, conecte el micrófono a la entrada de micrófono del panel posterior de modo que el audio procedente de dicha entrada se pueda utilizar como el modulador. (MU pág.80 “4. Reproducir sonidos del vocoder”)

3. Conectar pedales y conmutadores

Conecte un controlador de pedal y un conmutador de pedal según sus necesidades.

Jack SWITCH/PEDAL

Aquí puede conectar una pedalera (PS-1/PS-3), un controlador de pedal (EXP-2) o un pedal de expresión/volumen (XPV-10) opcional. Antes de utilizarlos, debe ajustar la configuración en el modo Global para especificar el tipo de dispositivo (conmutador o pedal) que ha conectado. Con los ajustes de fábrica, este jack está configurado para utilizar un dispositivo de tipo conmutador, y está asignado a la función “program up” (Prog. Up).

Hay disponibles diversas funciones para los conmutadores y pedales.

Si ha especificado un conmutador (Switch), podrá modificar programas, cambiar la octava o activar/desactivar el portamento. Por lo general, la función solo permanecerá activa mientras mantenga pulsado el pedal, pero puede cambiar este ajuste en caso deseado para que la función alterne entre encendido y apagado cada vez que pulse el pedal. Si ha especificado un pedal (Pedal), podrá controlar parámetros como el volumen, la expresión y la panoramización. (GP: “8. Parámetros de utilidad globales”)

Jack DAMPER

Aquí puede conectar un pedal damper DS-1H o una pedalera PS-1 opcional que le permitirá activar y desactivar el efecto damper.

4. Conectar un dispositivo MIDI o un ordenador

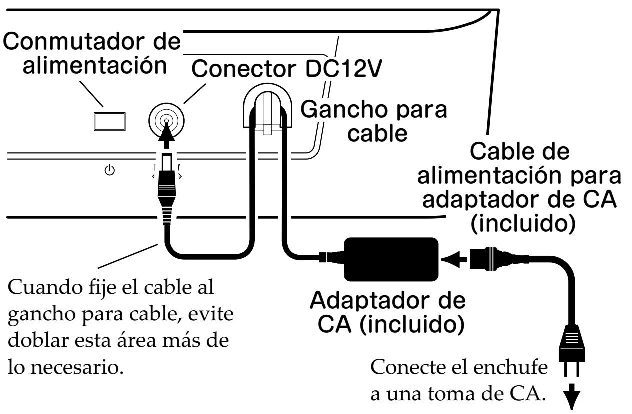
Deberá realizar estas conexiones si desea utilizar el teclado o los controladores del sistema KingKORG para controlar un módulo de sonido MIDI externo o bien para utilizar un teclado MIDI distinto o un secuenciador para controlar el generador de sonido del KingKORG. (GP: "6. Parametros MIDI")

5. Conectar el adaptador de CA

Debe utilizar el adaptador de CA incluido. El uso de un adaptador de CA distinto puede provocar fallos de funcionamiento.

Asegúrese de que la toma de CA proporciona el voltaje correcto para su adaptador de CA.

1. **Conecte el adaptador de CA incluido al jack DC12V ubicado en el panel posterior.**
2. **Para evitar que el enchufe se desconecte accidentalmente, enrolle el cable de alimentación en torno al gancho del panel posterior. Asegúrese de no ejercer una fuerza excesiva sobre el casquillo del enchufe de CC.**



Activar/desactivar el equipo

1. Activar el equipo

Antes de activar el sistema KingKORG, debe desactivar los dispositivos de salida externa, como los altavoces de monitor autoalimentado.

1. **Gire el mando VOLUME del sistema KingKORG completamente hacia la izquierda para minimizar los artefactos de audio no deseados durante el inicio.**
2. **Mantenga pulsado el conmutador de alimentación hasta que aparezca la pantalla principal; a continuación, suelte el conmutador.**
   Cuando el sistema KingKORG se inicie, en la pantalla principal aparecerá información como el número y el nombre del programa.
3. **Con el volumen bajado en los altavoces de monitor o en cualquier otro sistema de salida externa, active la alimentación del sistema de salida.**
4. **Gire lentamente el mando VOLUME del sistema KingKORG hacia la derecha para ajustar el volumen del sistema de salida.**

2. Desactivar el equipo

Nunca desactive el equipo mientras se están guardando datos. Si lo hace, podría dañar los datos del sistema KingKORG.

1. **Baje el volumen de los altavoces de monitor o de cualquier otro sistema de salida externa y desactive la alimentación del sistema de salida.**
2. **Gire el mando VOLUME del sistema KingKORG al máximo hacia la izquierda y mantenga pulsado el conmutador de alimentación hasta que la pantalla principal se quede en blanco.**

Desactivación automática

El sistema KingKORG dispone de una función de desactivación automática. Cuando haya transcurrido un determinado periodo de tiempo sin que el usuario realice ninguna operación con los conmutadores o mandos del panel frontal, o bien sin tocar el teclado, la alimentación se desactivará automáticamente. Con los ajustes de fábrica, este tiempo está configurado en cuatro horas.

Si lo desea, puede desactivar esta función de la siguiente forma.

1. Desactivar la función de desactivación automática

1. **Mantenga pulsado el botón SHIFT/EXIT y pulse el botón PROGRAM (GLOBAL) para entrar en el modo Global.**
2. **Utilice los botones PAGE +/- para acceder a la página GLOBAL "g15: Power Off".**
3. **Gire el dial de valores para elegir "Disable".**
4. **Para guardar el cambio realizado, pulse el botón WRITE para guardar los ajustes globales. (MU pág.87 "1. Guardar ajustes globales")**

   Si desactiva la alimentación sin guardar, los cambios realizados en los ajustes globales se descartarán. Si desea utilizar los ajustes editados en el futuro, asegúrese de guardarlos.

Tocar el sintetizador KingKORG

Escuchar las canciones de demostración

El sistema KingKORG contiene canciones de demostración características de diversos estilos. Antes de comenzar a tocar, dedique un momento a disfrutar de los Cuando el botón AVORITES está iluminado Número de programa Nombre de programa sonidos del sistema KingKORG. (MU pág.112 "Demo song list")

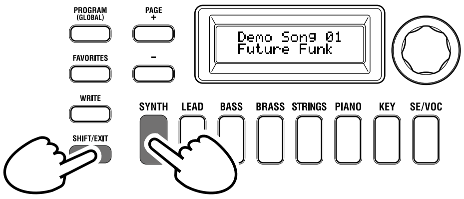
1. Seleccionar y reproducir una canción de demostración

Las canciones de demostración están asignadas a los botones de categoría/favoritos.

1. **Mantenga pulsado el botón SHIFT/EXIT y pulse un botón de categoría/favoritos para seleccionar una canción de demostración.**

Español

La demostración comenzará a reproducirse automáticamente y continuará reproduciéndose consecutivamente hasta la última canción. Cuando la última canción de demostración haya terminado de reproducirse, la reproducción continuará desde la primera canción de demostración. El botón correspondiente a la canción de demostración que se está reproduciendo parpadeará. Para seleccionar una canción de demostración distinta, pulse un botón iluminado.



2. **Durante la reproducción de la canción de demostración, pulse el botón SHIFT/EXIT.**
La reproducción de la canción de demostración se detendrá y regresará al modo Program.

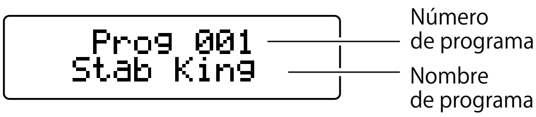
Seleccionar y reproducir un programa

1. Pantalla de visualización

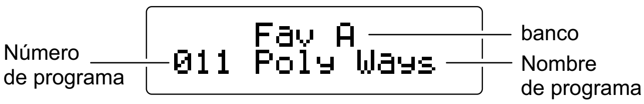
Pantalla principal (al reproducir un programa)

Cuando el botón PROGRAM (GLOBAL) esté iluminado, en la pantalla principal aparecerá el número de programa, el nombre de programa.
Cuando el botón FAVORITES esté iluminado, en la pantalla aparecerá el el banco, el número de programa, el nombre de programa.

Cuando el botón PROGRAM (GLOBAL) está iluminado

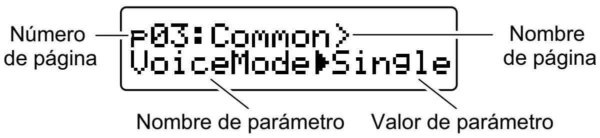


Cuando el botón FAVORITES está iluminado



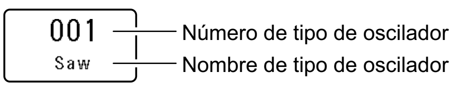
Pantalla principal (al editar un programa)

En la pantalla aparecerá el número de página, el nombre de página, el nombre de parámetro y el valor. El mismo contenido también se mostrará en la pantalla al editar ajustes globales (cuando el botón PROGRAM (GLOBAL) esté parpadeando).



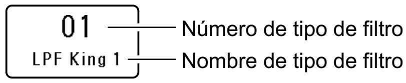
Pantalla secundaria OSCILLATOR

En la pantalla aparecerá información sobre el oscilador seleccionado actualmente.



Pantalla secundaria FILTER

En la pantalla aparecerá información sobre el filtro seleccionado actualmente.



Seleccionar un programa

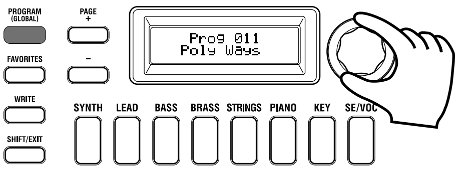
El sistema KingKORG contiene 200 programas distintos que puede comenzar a reproducir inmediatamente. Para poder seleccionarlos de forma intuitiva, los programas se organizan por categorías de sonido. Pruebe a seleccionar y reproducir diversos programas para experimentar el sonido del sistema KingKORG.

1. Seleccionar programas por su número

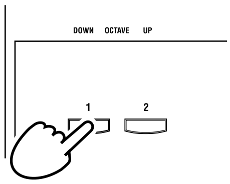
1. **Pulse el botón PROGRAM (GLOBAL) para que se ilumine.**
En la pantalla principal se indicará el número y el nombre del programa.

2. **Gire el dial de valores para seleccionar el programa deseado.**

CONSEJO: Los programas en los que el botón SPLIT (POSITION) está iluminado tienen el modo de voz configurado como dividido. (GP: “1. Parámetros de timbre”)



3. **Toque el teclado para escuchar el sonido.**
Puede utilizar los botones OCTAVE UP/DOWN para cambiar la gama de intensidades que se pueden tocar con el teclado. (MU pág.79 “Cambiar octavas”)



Seleccionar programas por categoría

1. **Pulse el botón de categoría/favoritos que coincida mejor con el programa (sonido) deseado.**
Se seleccionará el primer programa en la categoría seleccionada y dicho botón de categoría/favoritos se iluminará.

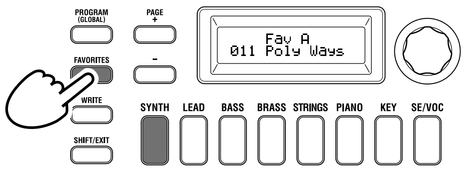
2. **Gire el dial de valores para seleccionar el programa (sonido) deseado.**

3. **Toque el teclado para escuchar el sonido.**

2. Seleccionar programas con el botón FAVORITES

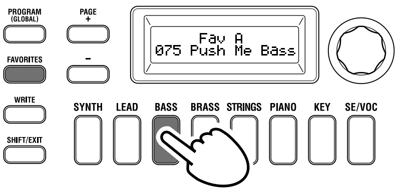
Para seleccionar programas utilizando el botón FAVORITES, primero debe haber almacenado sus programas favoritos en los botones de categoría/favoritos. (MU pág.87 “3. Registrar programas en los botones de categoría/favoritos”)

1. **Pulse el botón FAVORITES para que se ilumine; a continuación, seleccione un banco (A–E).**
El banco cambiará cada vez que pulse el botón FAVORITES y en la pantalla principal aparecerá el banco seleccionado.



CONSEJO: Si mantiene pulsado el botón SHIFT/EXIT y pulsa el botón FAVORITES puede desplazarse en sentido inverso por los bancos (E → D → C → B → A → E...).

2. **Pulse el botón de categoría/favoritos (1–8) en el que haya almacenado el programa que desea seleccionar.**
El programa se recuperará y la pantalla FAVORITES seleccionada se iluminará.



3. **Toque el teclado para escuchar el sonido.**

Añadir variedad al sonido

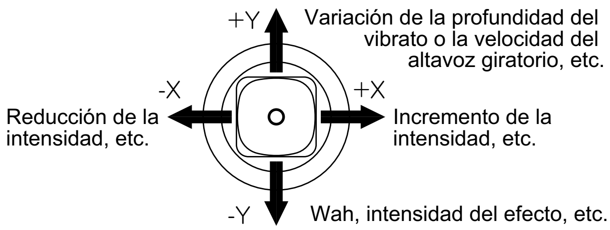
Además de su teclado, el sistema KingKORG proporciona numerosos controladores como el joystick, mandos y botones. Puede variar el sonido utilizando estos controladores para controlar el filtro, el LFO y el EG en tiempo real mientras toca.

1. Utilizar los controladores

Joystick (JS)

Puede controlar diversos parámetros y efectos moviendo el joystick en cuatro direcciones (arriba/abajo/izquierda/derecha). El resultado será diferente para cada programa; pruebe cada controlador para oír lo que emite para el programa que ha seleccionado.

CONSEJO: "Joystick" se abrevia como JS.



CONSEJO: Cuando suelte el joystick, regresará automáticamente a la posición central. Sin embargo, si desea mantener el efecto del joystick para que continúe después de soltarlo, puede asignar la función de bloqueo del joystick a un conmutador de pedal. (GP: "8. Parámetros de pedal")

CONSEJO: Puede utilizar el joystick como una fuente de patch virtual. Esto le permite obtener efectos más complejos y sonoros que los enumerados anteriormente. (GP: "1. Parámetros de timbre")

2. Tocar el teclado

El teclado del sistema KingKORG le permite controlar el sonido de las siguientes formas.

Velocidad

Permite que la fuerza (velocidad) al tocar una tecla afecte al sonido. Por lo general, la velocidad de las teclas se utiliza para controlar el tono o el volumen.

El teclado del sistema KingKORG no admite el aftertouch. Algunos sonidos producirán poca o ninguna variación tonal en respuesta a la velocidad de las teclas, o bien se han definido para no detectar velocidad.

Seguimiento del teclado

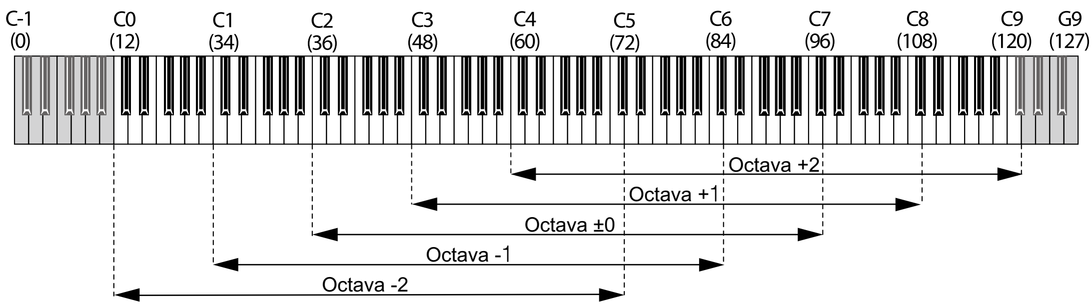
Permite que el sonido se vea afectado por la posición de la nota en el teclado. Por lo general, el seguimiento del teclado se utiliza para que el tono sea más claro cuando toque notas más agudas, o bien para crear una diferencia de volumen entre las regiones bajas y altas del teclado.

CONSEJO: La velocidad y el seguimiento del teclado se pueden utilizar como una fuente de patch virtual. (GP: "1. Parámetros de utilidad globales")

Cambiar octavas

Puede utilizar los botones OCTAVE UP/DOWN para cambiar la región de intensidades asignadas al teclado en pasos de una octava en una gama de +/-2 octavas.

Gama del teclado	LED del botón
C4 – C9	Botón UP parpadeando
C3 – C8	Botón UP encendido
C2 – C7	Botones UP/DOWN apagados
C1 – C6	Botón DOWN encendido
C0 – C5	Botón DOWN parpadeando



Los números entre paréntesis ( ) corresponden a números de notas MIDI.

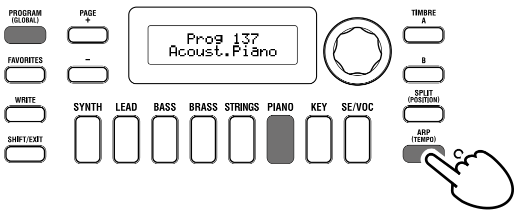
Español

3. Tocar arpegios

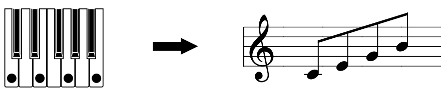
El arpegiador es una función que reproduce automáticamente un acorde “roto” (arpegio) cuando mantiene pulsado un acorde en el teclado. El arpegiador del sistema KingKORG proporciona seis tipos de arpegios y le permite cambiar diversos aspectos del arpegio, como la duración (tiempo de compuerta) de las notas. También proporciona un “arpegiador de pasos” que le permite especificar el estado de activación/desactivación de hasta ocho pasos, lo que ofrece una amplia gama de posibilidades de interpretación.

1. **Seleccione un programa. (MU pág.78 “Seleccionar un programa”)**
Como ejemplo, vamos a seleccionar un sonido de piano para probar esta función.

2. **Pulse el botón ARP (TEMPO) para que se ilumine.**
El arpegiador se activará.



3. **Mantenga pulsado un acorde en el teclado; comenzará a reproducirse un arpegio.**
Si mantiene pulsado el acorde que se muestra en la ilustración siguiente, las notas sonarán según lo representado en la notación de la derecha. (Tipo de arpegio: UP)



Para cambiar el tempo, mantenga pulsado el botón SHIFT/EXIT y pulse el botón ARP (TEMPO) para acceder a la página PROGRAM “a02: Arp”. Utilice el dial de valores para ajustar el tempo.

CONSEJO: El sistema KingKORG proporciona una función de marcación del tempo. Mantenga pulsado el botón SHIFT/EXIT y pulse varias veces el botón ARP (TEMPO) con el intervalo de tiempo deseado para definir el tempo.

4. **El arpegio dejará de sonar cuando deje de tocar las teclas.**

CONSEJO: En caso deseado, puede hacer que el arpegio continúe sonando incluso después de soltar las teclas. (GP: “3. Parámetros de arpegio”)

4. Reproducir sonidos del vocoder

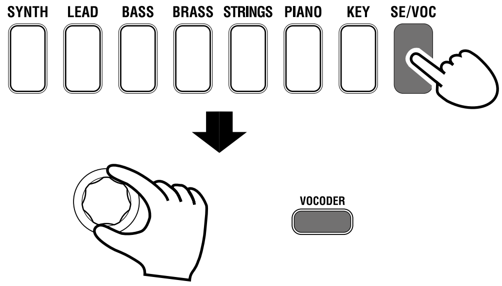
El vocoder es una función que le permite vocalizar a través de un micrófono mientras mantiene pulsadas notas del teclado para crear la impresión de que el sintetizador está hablando. Es una alternativa al uso de una voz humana que le permite crear numerosos e interesantes efectos introduciendo sonidos rítmicos y diversas ondas.

Conectar un micrófono y tocar el vocoder

1. **Gire el mando MIC LEVEL del panel frontal completamente hacia la izquierda. Conecte el micrófono al jack para micrófono del panel posterior.**

2. **Pulse el botón PROGRAM (GLOBAL) para que se ilumine.**

3. **Pulse el botón SE/VOC de categoría/favoritos para que se ilumine y, a continuación, gire el dial de valores para seleccionar un programa (sonido) para el que el botón VOCODER está iluminado.**



4. **Gire el mando MIC LEVEL para ajustar el nivel de entrada del micrófono.**

CONSEJO: Ajuste el nivel de modo que el LED MIC LEVEL PEAK no se ilumine.

5. **Toque el teclado mientras vocaliza a través del micrófono.**
Pruebe a vocalizar distintas palabras y a mantener pulsadas diferentes notas del teclado; observe el efecto que esta operación tiene en el sonido del vocoder.

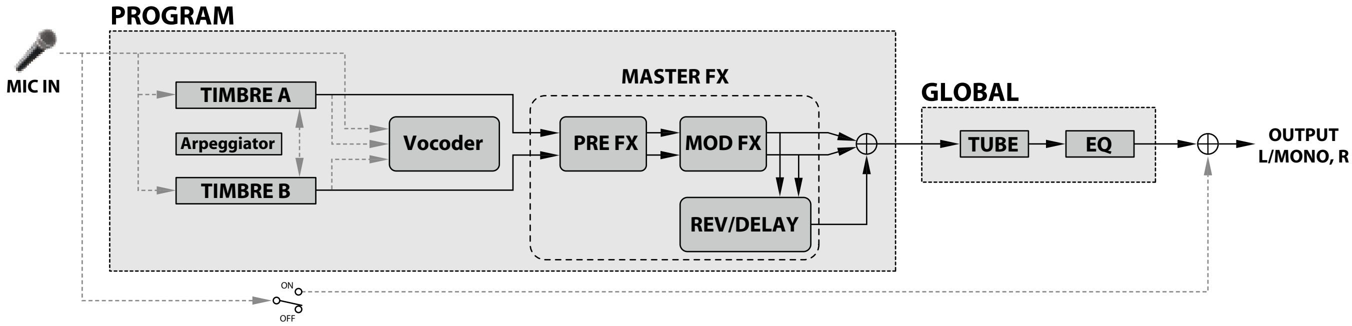
Editar el sonido

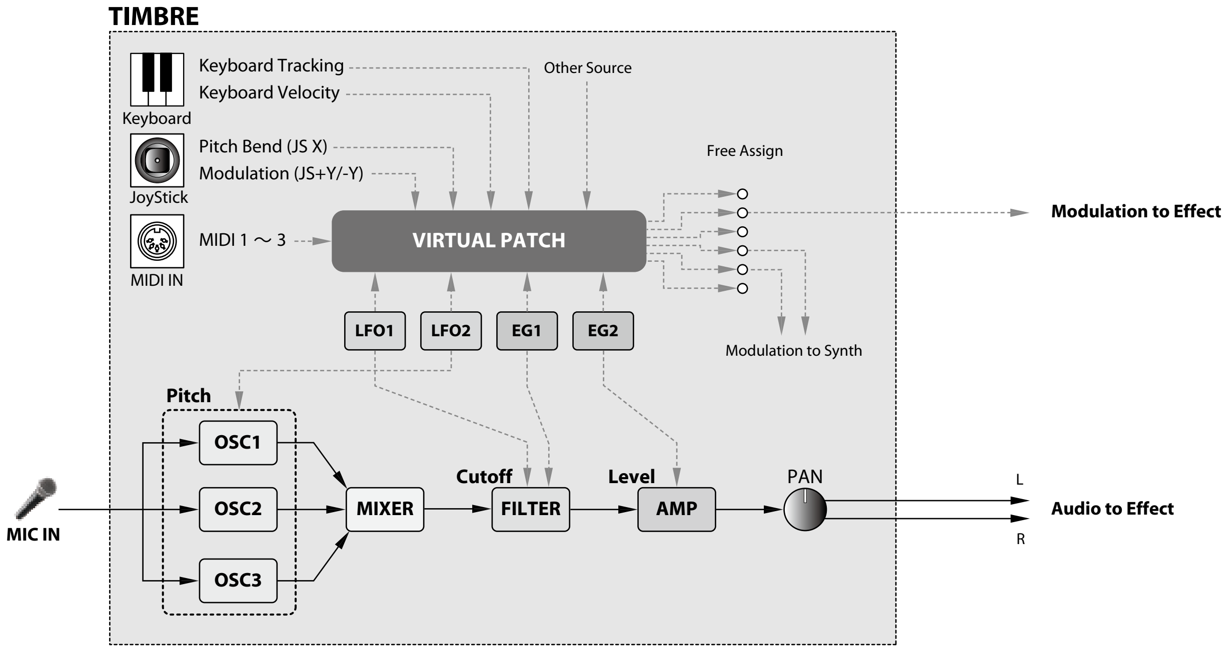
Organización de un programa

Antes de comenzar la edición, debe comprender los aspectos básicos de cómo se crean los sonidos. Una vez que comprenda cómo se estructuran los sonidos del sistema KingKORG, podrá crear con libertad los sonidos que desee.

1. Sintetizador

Tal como se muestra en la ilustración, un programa de sintetizador está formado por A/B de timbres, arpegiador, sección del vocoder y efectos maestro.





Los tres elementos de sonido: intensidad, tono y volumen

El sonido tiene tres elementos básicos: intensidad, tono y volumen. Al igual que sucede con los sintetizadores analógicos antiguos, el sintetizador de modelado analógico KingKORG proporciona secciones de “oscilador”, “filtro” y “amplificador” que controlan estos tres elementos. Edite los ajustes del oscilador para cambiar la intensidad, los ajustes del filtro para cambiar el tono y los ajustes del amplificador para cambiar el volumen.

Los osciladores, el filtro y el amplificador del sistema KingKORG

En el sistema KingKORG, los ajustes del oscilador se encuentran en las páginas PROGRAM “s05–s12: Pitch” y en las páginas PROGRAM “s13:OSC1–s27: OSC3”. Utilice las páginas Pitch para especificar la intensidad de la onda básica, y utilice las páginas OSCILLATOR para seleccionar la onda. Las ondas generadas por estos osciladores se mezclan en la página Mixer. Los ajustes del filtro se encuentran en las páginas PROGRAM “s31–38: Filter”. En estas páginas, puede modificar el carácter tonal aplicando un filtro al sonido que generan los osciladores. Por último, los ajustes del amplificador se encuentran en las páginas PROGRAM “s39–42: Amp”, que le permiten ajustar el volumen. Mediante la edición de estas páginas, creará el sonido básico del programa.

EG, LFO, seguimiento del teclado, patch virtual y controladores

Además de los ajustes del oscilador, el filtro y el amplificador, el sonido puede verse modificado por el cambio durante un periodo, por su gama de intensidades o por las expresiones de interpretación. Dichos cambios pueden controlarse mediante moduladores y controladores como el EG (generador de envolventes), el LFO (oscilador de baja frecuencia), el seguimiento del teclado, el patch virtual y el joystick. Con estos moduladores y controladores puede aplicar cambios complejos al sonido.

Eche un vistazo a la ilustración anterior. Observe el flujo de señales desde OSC → FILTER → AMP y tenga en cuenta cómo los EG y los LFO pueden afectar a cada sección.

Timbres (TIMBRE A/B)

Cada timbre está formado por una combinación de oscilador, filtro, amplificador, EG, LFO, patch virtual y ecualizador. El sistema KingKORG tiene dos timbres y puede combinarlos para crear un programa con sonidos más complejos.

Oscilador (OSC1, OSC2, OSC3)

Los osciladores le proporcionan una gama de 127 tipos de algoritmos de oscilador, incluidas las ondas de diente de sierra y cuadradas que se suelen encontrar en un sintetizador analógico, así como ruido, PCM/DWGS y la onda que se introduce desde el jack para micrófono. También puede enriquecer y engrosar la onda aplicando el ajuste de unísono.

Mezclador (MIXER)

Esta sección permite ajustar los niveles de volumen del oscilador 1 (OSC1), oscilador 2 (OSC2) y oscilador 3 (OSC3), y emitir la señal combinada al filtro (FILTER).

Filtro (FILTER)

El filtro permite variar la claridad del sonido eliminando o aumentando determinadas partes del espectro de frecuencias del sonido generado por el oscilador. Los ajustes del filtro afectarán en gran medida al carácter del sonido. Además, puede utilizar el generador de envolventes 1 (EG1) para variar la frecuencia de corte de cada filtro durante un periodo.

Amp (AMP)

This section consists of the amp (AMP) and pan (PAN) settings. The amp specifies the volume, and the pan specifies the stereo position of the sound. You can also use envelope generator 2 (EG2) to vary the volume over time.

Envelope generators (EG1, EG2)

An envelope generator applies time-variant change to parameters that make up the sound. Each envelope generator defines the "shape" of the time-variant change using four parameters: attack time, decay time, sustain level, and release time. EG1 is assigned to control the filter cutoff frequency, and EG2 is assigned to control the amp volume. You are also free to use an envelope generator in conjunction with a virtual patch as an envelope source for another parameter.

LFOs (LFO1, LFO2)

An LFO (Low Frequency Oscillator) applies cyclic change to parameters that make up the sound. Each timbre has two LFOs, each giving you a choice of five waveforms. LFO2 is assigned as the source of the pitch modulation controlled by the joystick. You are also free to use an LFO in conjunction with a virtual patch as a modulation source for another parameter.

Patch virtual (VIRTUAL PATCH)

La funcionalidad de patch virtual le permite no solo utilizar el EG o el LFO sino también fuentes como la velocidad (intensidad al tocar el teclado) y el seguimiento del teclado (la región del teclado que toca) como fuentes de modulación para controlar los parámetros que conforman el sonido. Esto le proporciona una enorme libertad para crear sonidos originales. Para cada timbre, puede crear ajustes de patch virtual para seis parámetros. (GP: "1. Parámetros de timbre")

Efectos maestro (MASTER FX)

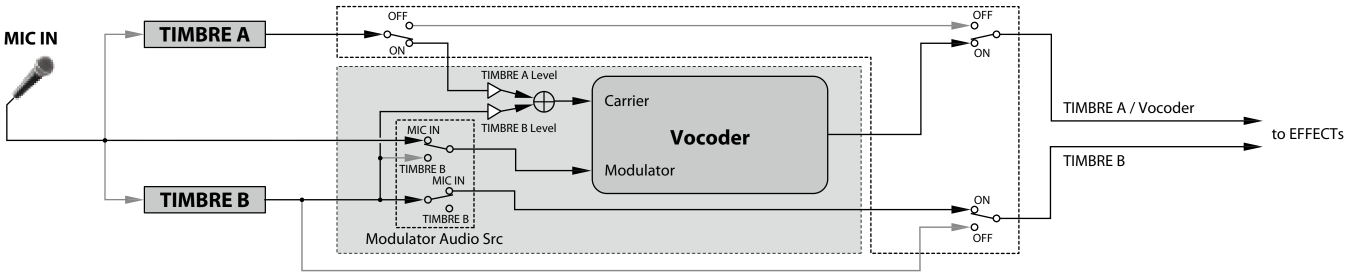
Cada programa contiene tres tipos de efecto maestro. Al aplicar un efecto a cada timbre, puede añadir toques de acabado al sonido general del programa.

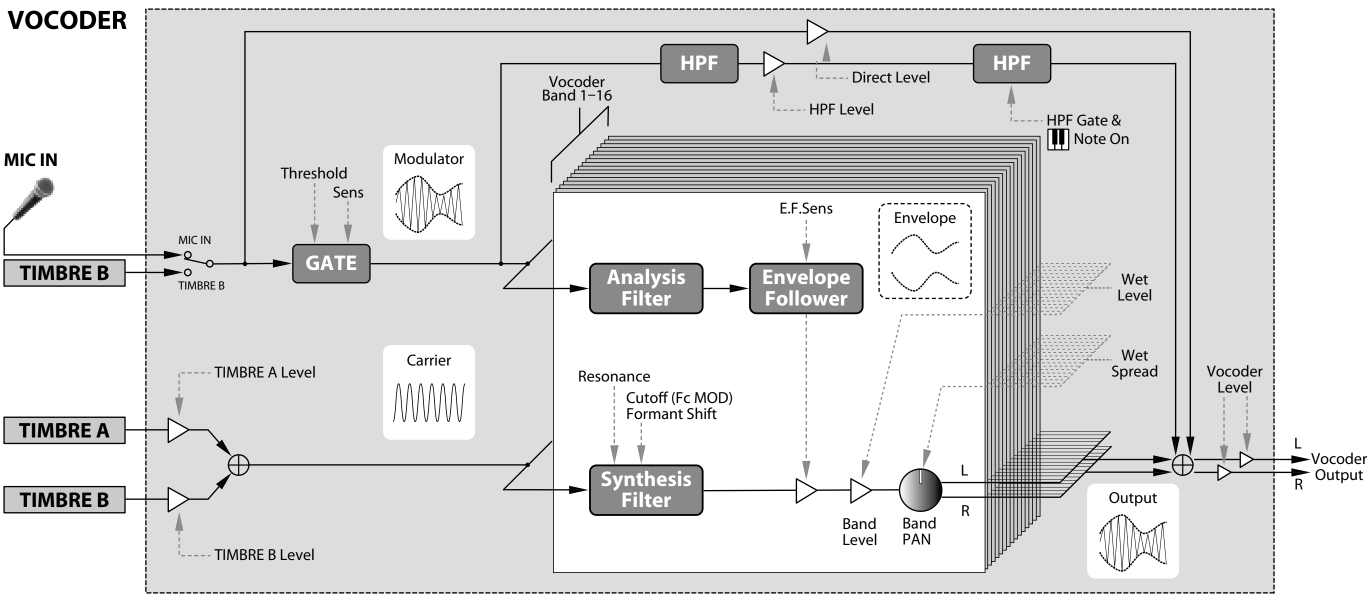
Arpegiador (ARPEGGIATOR)

El arpegiador genera automáticamente un arpegio (acorde "roto") cuando mantiene pulsado un acorde en el teclado. Para los programas que utilizan dos timbres, puede aplicar el arpegiador a uno de ellos o a ambos. Este es un arpegiador de pasos con seis tipos de arpegios.

2. Vocoder (VOCODER)

Un vocoder analiza las características de frecuencia de una señal denominada el "modulador"(como la entrada de una voz humana a través de un micrófono) y aplica dichas características a un filtro que procesa una señal distinta llamada el "portador" (como una onda de oscilador), produciendo efectos distintivos, como por ejemplo un instrumento que parece que está hablando. El sistema KingKORG contiene un vocoder de dieciséis bandas que no solo simula los sonidos clásicos de los vocoder antiguos sino que también permite crear sonidos de vocoder originales en los que se puede controlar el carácter tonal o el nivel de cada banda. Tal como se muestra en la ilustración siguiente, el vocoder está formado por el portador (la señal que se modifica), el modulador (la señal que controla la modificación) y la propia sección del vocoder (VOCODER).





Portador (CARRIER)
Se trata del sonido (señal) básico. La mejor opción para la onda del portador es una onda que contenga numerosos armónicos superiores, como una onda de diente de sierra o de impulso con una magnitud del impulso fija. Las salidas de las dos fuentes (timbre A y timbre B) se mezclan y se utilizan como el portador.

Modulador (MODULATOR)
Se trata del sonido (señal) cuyo carácter se impone en el portador. Por lo general, como entrada del modulador se utiliza una voz humana. En el sistema KingKORG, puede seleccionar la entrada de micrófono (Input) o el timbre B (Timbre B) como el modulador. Si selecciona el timbre B, la salida del timbre B se introducirá en el modulador del vocoder.

Sección del vocoder (VOCODER)
Está formada por dos grupos de dieciséis filtros de paso de banda (“analysis filter”, “synthesis filter” y “envelope follower”). La entrada de la señal de audio al modulador se envía a los dieciséis filtros (el filtro de análisis) y un seguidor de envolventes detectará la envolvente del volumen (cambio de variación del tiempo) de cada banda de frecuencia. La señal del portador se envía a un grupo independiente de dieciséis filtros (el filtro de síntesis) y la envolvente detectada por el filtro de análisis se utiliza para controlar el volumen de cada banda en el filtro de síntesis, lo que varía el carácter tonal de la señal del portador y produce la impresión de que la señal del portador está hablando. También es posible cambiar las frecuencias del filtro de paso de banda del portador. Esto le permite subir o bajar la respuesta de frecuencia y conservar el carácter del modulador, creando cambios drásticos en el sonido.

Edición básica de programas

1. Creación de sonidos

Existen dos formas de editar sonidos en el sistema KingKORG.

- Puede elegir un programa parecido al sonido que desea y crear el programa deseado realizando los cambios necesarios.
- Puede comenzar a editar el programa desde cero (estado inicializado).

¡Elija un método y comience a crear y tocar sus propios sonidos!

Editar desde un programa guardado

1. **Seleccione el programa que desea editar. (MU pág.78 “Seleccionar un programa”)**
2. **Utilice los mandos y el dial del panel frontal.**
   Consider how the sound you’re imagining differs from the original program, and select the parameter that you need to edit.

Plantéese en qué difiere el sonido que desea del programa original y seleccione el parámetro que necesite editar. Si selecciona otro programa o desactiva la alimentación antes de haber escrito el programa editado, los cambios realizados se perderán. (MU pág.87 “2. Guardar un programa”)

Editar desde cero
Si desea crear un programa desde cero, comience por inicializar para acceder al programa. (MU pág.85 “1. Inicializar un programa”)
Esto genera un grupo de ajustes simples y de comprensión sencilla, que le ayudarán a comprender cómo funciona cada sección, y que le resultarán prácticos para crear un sonido desde cero.

2. Editar dos timbres

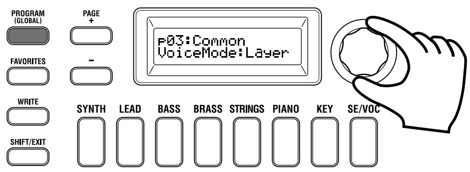
En cada programa, puede utilizar dos timbres: TIMBRE A y TIMBRE B.

CONSEJO: No puede seleccionar TIMBRE B si el parámetro Voice Mode de la página PROGRAM “p03: Common” se ha definido como “Single”. Si se ha seleccionado “Layer” o “Split”, los botones de selección TIMBRE A/B se iluminarán para indicar el timbre que está editando.

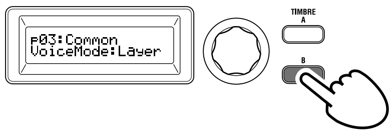
CONSEJO: El parámetro de modo de voz en la página PROGRAM “p03: Common” es común para todo el programa.

Utilizar dos timbres (Layer)
Cuando se utilizan dos timbres, puede elegir entre dos modos que determinan cómo funcionarán los timbres. En este ejemplo, definiremos el parámetro Voice Mode de la página PROGRAM “p03: Common” como “Layer”.
Cuando se defina este parámetro como “Layer”, los dos timbres se oirán simultáneamente al tocar el teclado.

1. **Utilice los botones PAGE +/- para acceder a la página PROGRAM “p03 Common”.**
2. **Gire el dial de valores para definir el modo de voz como “Layer”.**
   Elbotones de selección TIMBRE A y los LED de timbre de efecto maestro se iluminarán.



Seleccionar un timbre para editar
Al editar un programa que utiliza dos timbres, deberá seleccionar el timbre que va a editar.
Utilice los botones de selección TIMBRE A/B para seleccionar el timbre que desea editar. El botón de selección de timbre seleccionado se iluminará, lo que le permitirá editar ese timbre.



Editar el filtro y el EG
En el sistema KingKORG puede utilizar los mandos y botones del panel frontal para controlar el filtro y el EG en tiempo real.
Puede elegir una de tres formas en que los mandos funcionarán cuando los gire. (GP: “5. Parámetros globales”)

FILTER

Corte (CUTOFF)
Permite ajustar la frecuencia de corte del filtro. La claridad del sonido cambiará. Si gira el mando hacia la izquierda el sonido se oscurecerá; si lo gira hacia la derecha, el sonido se aclarará.

Resonancia (RESONANCE)
Permite ajustar la cantidad de resonancia del filtro. La resonancia incorpora un carácter tonal distintivo.

EG (generador de envolventes)

Ataque (ATTACK1, ATTACK2)
Permite ajustar el tiempo de ataque de EG1 (EG del filtro) y EG2 (EG del amplificador). El ataque especifica el tiempo desde el inicio de la nota (el momento en el que toca la tecla) hasta que se alcanza el nivel de ataque. Cambia la forma en que se iniciarán

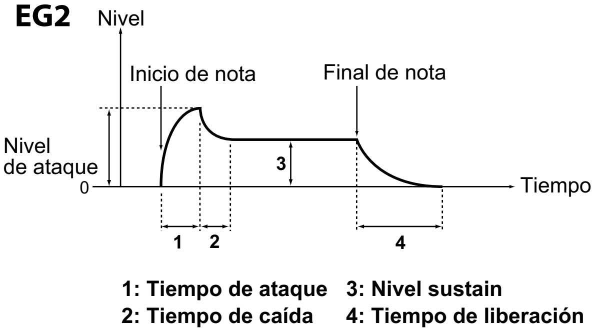
Español

EG1 y EG2. Si gira el mando hacia la izquierda el tiempo de ataque se reducirá; si lo gira hacia la derecha, el tiempo de ataque aumentará.

Caída (DECAY1, DECAY2)
Permite ajustar el tiempo de caída de EG1 (EG del filtro) y EG2 (EG del amplificador). La caída especifica el tiempo desde que se alcanza el nivel de ataque hasta que se alcanza el nivel sustain. Si gira el mando hacia la izquierda el tiempo de caída se reducirá; si lo gira hacia la derecha, el tiempo de caída aumentará.

Sustain (SUSTAIN1, SUSTAIN2)
Permite ajustar el nivel sustain de EG1 (EG del filtro) y EG2 (EG del amplificador). El sustain especifica el nivel que se alcanza una vez transcurrido el tiempo de caída y se mantiene mientras mantenga pulsada la tecla. Si gira el mando hacia la izquierda el nivel sustain se reducirá; si lo gira hacia la derecha, el nivel sustain aumentará.

Liberación (RELEASE1, RELEASE2)
Permite ajustar el tiempo de liberación de EG1 (EG del filtro) y EG2 (EG del amplificador). La liberación especifica el tiempo desde el final de la nota (el momento en el que suelta la tecla) hasta que el sonido se silencia por completo. Variará el tiempo de liberación de EG1 y EG2. Si gira el mando hacia la izquierda el tiempo de liberación se reducirá; si lo gira hacia la derecha, el tiempo de liberación aumentará.

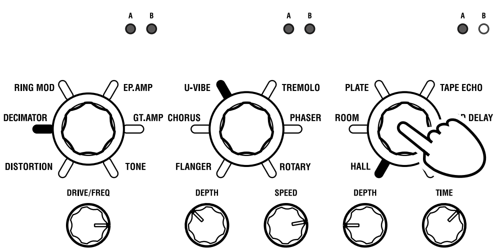


Configurar ajustes de efectos

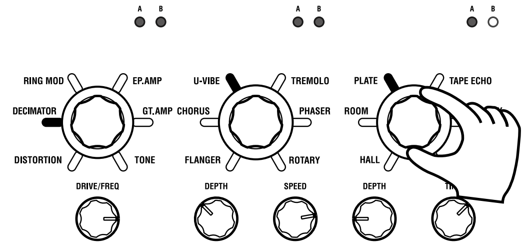
El sistema KingKORG proporciona efectos maestros que le permiten aplicar distintos efectos al sonido, como distorsión, modulación e incorporación de reverberación. Los efectos maestros se aplican al sonido general de los dos timbres.
Los efectos maestros están formados por tres secciones (PRE FX, MOD FX, REV/ DELAY) y puede elegir un tipo de efecto para cada sección. Por ejemplo, podría elegir “EP.AMP” para la sección PRE FX, “TREMOLO” para la sección MOD FX y “HALL” para la sección REV/ DELAY.
Para cada sección, también puede especificar los timbres a los que se aplicará ese efecto.

1. Pulse un dial de selección de tipo FX para seleccionar los timbres a los que se aplicará ese efecto.
Los LED de los timbres seleccionados se iluminarán. Si los LED A y B de los timbres están apagados, ese efecto no se aplicará.

El LED B del timbre no se iluminará si el modo de voz del programa es “Single”.



2. Seleccione un efecto.
El LED del efecto seleccionado se iluminará.



3. Utilice los mandos de control FX para ajustar los valores de parámetros.

3. Editar el vocoder

Seleccionar el vocoder para editar

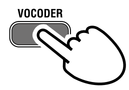
El procedimiento para editar el vocoder es básicamente el mismo que para editar un timbre, pero primero deberá activar el vocoder y seleccionarlo como el destino de la edición.

Las páginas “v02:Voc.Carrier–v18:Voc.Amp” no aparecerán a menos que haya pulsado el botón VOCODER para activar el conmutador del vocoder.

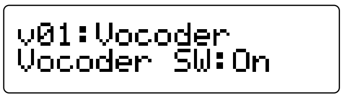
Los parámetros de los 16 filtros de paso de banda (filtro de análisis y filtro de síntesis) y el seguidor de envolventes se pueden editar en las páginas PROGRAM “v09:Voc.Filter–v18:Voc.Amp”.

1. Seleccione un programa de sintetizador. (MU pág.78 “Seleccionar un programa”)

2. Pulse el botón VOCODER para que se ilumine.
El vocoder se activará y se seleccionará como el destino de la edición.



3. Utilice los botones PAGE +/- para acceder a las páginas de edición de parámetros del vocoder.



CONSEJO: Si eleva el nivel directo en la página PROGRAM “v15:Voc.Amp”, la entrada de audio se emitirá directamente. Ajuste este valor mientras comprueba la entrada de audio.

CONSEJO: Si no es capaz de detectar el efecto, pulse el botón VOCODER para que se ilumine y ajuste el nivel del timbre A en la página PROGRAM “v02:Voc.Carrier” o el nivel del vocoder en la página PROGRAM “v18:Voc.Amp”.

Portador (CARRIER)

La onda más adecuada para el portador es una onda que contenga numerosos armónicos superiores, como una onda de diente de sierra o de impulso con una magnitud del impulso fija. Estos parámetros se pueden editar en las páginas PROGRAM “v02–v03:Voc.Carrier”.

CONSEJO: Para introducir una onda de diente de sierra en el portador, edite el timbre A para que su ajuste Type de la página PROGRAM “s13:OSC1” sea “SAW”, y edite el ajuste de vocoder en la página PROGRAM “v02:Voc.Carrier” para especificar el nivel de entrada A del timbre.

Modulador (MODULATOR)

Una voz humana es la entrada habitual como el modulador. En el sistema KingKORG, puede elegir la entrada de micrófono (Input) o el timbre B (Timbre B) como el modulador. Puede editar estos parámetros en la página PROGRAM "v04:Voc. Modultr".

4. Editar el arpegiador

Seleccionar los timbres para arpegiar

Para un programa que utiliza dos timbres, puede seleccionar los timbres que interpretará el arpegiador.
En la página PROGRAM "a05:Arp" puede especificar los timbres que emitirá el arpegiador. Puede arpegiar tanto el timbre A como el B, o bien solo uno de ellos.

Efectos tonales sincronizados con el arpegio

Sincronizar la frecuencia de LFO o el tiempo de retardo con el tempo del arpegiador

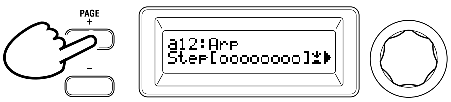
Puede sincronizar la frecuencia de LFO1 o LFO2 con el tempo del arpegio. Esto le permite aplicar modulación que se sincroniza con el tempo. También le permite especificar el tiempo de retardo de un efecto como un múltiplo del tempo para que el tiempo de retardo continúe aunque cambie el tempo del arpegio. Además, puede sincronizar al arpegiador del sistema KingKORG con un secuenciador MIDI externo, para que la frecuencia de LFO1/2 o el tiempo de retardo se controlen desde el secuenciador externo.

Modificar el arpegio

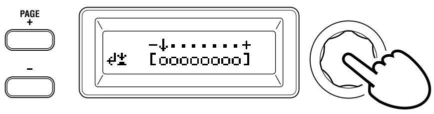
Puede modificar el arpegio activando/desactivando cada paso de arpegio. Esta función se denomina "arpegiador de pasos".

Utilizar el arpegiador de pasos para modificar el arpegio

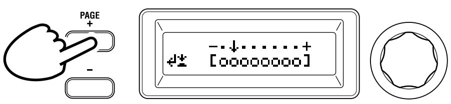
1. **Pulse el botón PROGRAM (GLOBAL) para que se ilumine.**
2. **Utilice los botones PAGE +/- para acceder a la página PROGRAM "a12:Arp".**



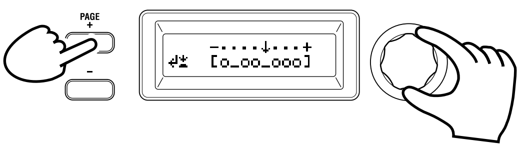
3. **Pulse el dial de valores.**
   Aparecerá la pantalla de ajuste de pasos.



4. **Utilice los botones PAGE +/- para mover el cursor " ↓ " y seleccionar el paso que desea editar.**



5. **Gire el dial de valores para activar/desactivar el paso.**
   En la pantalla principal, ajuste la indicación en "O" (activado) para los pasos que desee activar. Si selecciona "_" (desactivado), la nota de ese paso será un silencio.
   Repita los pasos 4 y 5 para especificar otros pasos.



6. **Pulse el dial de valores para confirmar los ajustes de activación/desactivación de los pasos.**

CONSEJO: El número de pasos disponibles se puede especificar en la página PROGRAM "a10: Arp" (GP: "3. Parámetros de arpegio")

5. Restaurar un valor de programa editado a su ajuste original

Cuando ajuste un valor al mismo valor almacenado en el programa predefinido original o en un programa guardado, el LED ORIGINAL VALUE se iluminará.
Tras editar un valor, puede restaurarlo a su ajuste original girando el mando hasta el valor que hace que se ilumine el LED ORIGINAL VALUE.
Si desea descartar todas las ediciones realizadas y recuperar el contenido almacenado en la memoria interna, solo tiene que seleccionar otro programa sin guardar las ediciones actuales y, a continuación, volver a recuperar el programa deseado.

Acerca de los ajustes globales

Cambie al modo Global cuando desee modificar ajustes que se apliquen al sistema KingKORG completo o cuando desee configurar ajustes relacionados con MIDI.
El modo Global contiene diversos ajustes como la afinación maestra, la transposición y el canal MIDI global. (GP: "5. Parámetros globales")

⚠ Los cambios que lleve a cabo en estos ajustes se perderán si desactiva la alimentación sin guardar. Asegúrese de guardar los ajustes si desea conservarlos. (MU pág.87 "1. Guardar ajustes globales")

Otras funciones

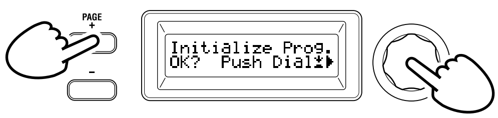
1. Inicializar un programa

A continuación se describe cómo inicializar los ajustes del programa seleccionado.

⚠ Este procedimiento inicializará los ajustes del programa que se está editando. No cambiará el contenido almacenado en la memoria interna.

⚠ Si desea guardar el estado inicializado, guarde el programa. (MU pág.87 "2. Guardar un programa")

1. **Seleccione el programa que desea inicializar. (MU pág.78 "Seleccionar un programa")**
2. **Utilice los botones PAGE +/- para acceder a la página PROGRAM "u01: Utility" y pulse el dial de valores.**
   Una pantalla le pedirá que confirme que desea inicializar el programa.



CONSEJO: Si decide no inicializar, pulse el botón SHIFT/EXIT.

3. **Pulse de nuevo el dial de valores.**
   Una vez finalizada la inicialización, en la pantalla aparecerá "Complete!" y regresará automáticamente a la pantalla inicial.

2. Copiar un timbre

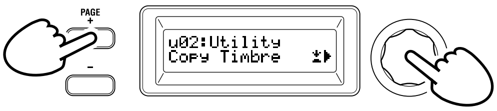
A continuación se describe cómo copiar los ajustes del timbre de otro programa en un timbre (A o B) del programa seleccionado actualmente.

Esta operación permite recuperar ajustes para un timbre del programa que se está editando. No cambiará el contenido almacenado en la memoria interna.

Los timbres solo se pueden copiar de uno en uno.

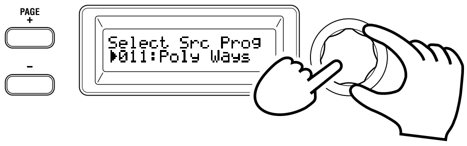
1. Seleccione primero el programa que incluye el timbre de destino de copia. (MU pág.78 "Seleccionar un programa")

2. Utilice los botones PAGE +/- para acceder a la página PROGRAM "u02: Utility" y pulse el dial de valores.



3. Gire el dial de valores para seleccionar el programa que contiene el timbre de origen de copia y pulse el dial para confirmar la selección.

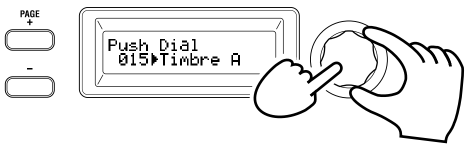
Al seleccionar un programa, el botones de selección TIMBRE A o B se iluminará en función de los timbres utilizados por el programa de origen de copia.



Los Botones de selección TIMBRE A o B no responderán si los pulsa a la vez.

4. Confirme el timbre de origen de copia.

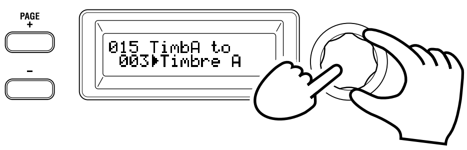
Si el programa de origen de copia utiliza dos timbres, el botones de selección TIMBRE A o B de origen de copia parpadeará. Seleccione el timbre deseado en caso necesario y pulse el dial de valores para confirmar la selección.



CONSEJO: Cuando el botón TIMBRE A o B está parpadeando, también puede realizar la selección pulsando un botón.

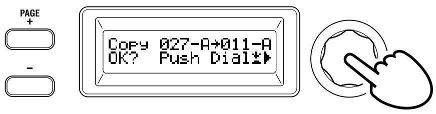
5. Confirme el timbre de destino de copia.

Si el programa de destino de copia utiliza dos timbres, el botones de selección TIMBRE A o B parpadeará. En caso necesario, gire el dial de valores para seleccionar el timbre de destino de copia y pulse el dial de valores para confirmar la selección.



6. Aparecerá una pantalla de confirmación en la visualización principal; verifique los ajustes y pulse el dial de valores.

Una vez finalizada la copia, en la pantalla aparecerá "Complete!" y regresará a la pantalla inicial de la página "u02: Utility".



CONSEJO: Si desea guardar el estado copiado, guarde el programa. (MU pág.87 "2. Guardar un programa")

CONSEJO: Puede pulsar el botón SHIFT/EXIT para regresar al paso anterior. Si decide no copiar un timbre, pulse el botón SHIFT/EXIT varias veces.

3. Restaurar los ajustes de fábrica

A continuación se describe cómo restaurar los programas y los ajustes de datos globales del sistema KingKORG a sus valores de fábrica. Los ajustes de fábrica se denominan "datos precargados". Para recuperar los valores de fábrica, ejecute la operación Load Preload.

Al ejecutar Load Preload, los datos de ajustes de fábrica sobrescribirán los datos que haya guardado en la memoria interna. Asegúrese de que no le importa perder estos datos.

No toque los mandos ni el teclado del sistema KingKORG mientras la operación Preload está en curso. Nunca desactive la alimentación durante este proceso.

De los programas de valores de fábrica 1–300, los programas 201–300 (programas que no contienen datos predefinidos) no recuperarán sus valores de fábrica. Si los programas se guardan en estas ubicaciones, se conservarán sus valores.

No puede ejecutar la operación Load Preload si la protección de memoria está activada. Desactive la protección de memoria antes de continuar. (GP: "5. Parámetros globales")

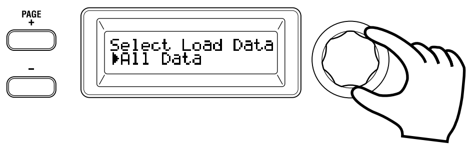
1. Mantenga pulsado el botón SHIFT/EXIT y pulse el botón PROGRAM (GLOBAL).

Accederá al modo Global y el botón PROGRAM (GLOBAL) parpadeará.

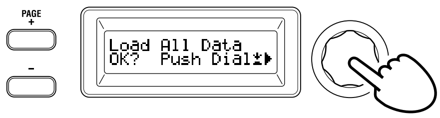
2. Utilice los botones PAGE +/- para seleccionar el elemento Load Preload de la página GLOBAL "u01: Utility" y pulse el dial de valores.

3. Gire el dial de valores para seleccionar el tipo de datos que se restaurarán a sus valores de fábrica.

1Program:	Datos del programa seleccionado actualmente
ALL Program:	Datos para los programas 1–200
Global:	Datos globales
All Data:	Programas 1–200 y datos globales



4. Pulse el dial de valores; aparecerá una pantalla de confirmación.



CONSEJO: Si decide no cargar los datos, pulse el botón SHIFT/EXIT o el botón PROGRAM (GLOBAL).

5. Pulse de nuevo el dial de valores.

Una vez cargados los datos seleccionados, en la pantalla aparecerá "Completed!" y regresará automáticamente a la pantalla inicial.

Guardar

Guardar los ajustes

Si desea conservar los programas o ajustes globales que ha editado, debe guardarlos en la memoria interna.

Si desactiva la alimentación sin guardar, los cambios realizados en los ajustes globales se perderán. Asegúrese de guardar los ajustes editados si desea utilizarlos en el futuro.

Si ha editado un programa, los cambios realizados se perderán si selecciona otro programa o desactiva la alimentación sin guardar. Asegúrese de guardar los ajustes editados si desea utilizarlos en el futuro.

No puede guardar los ajustes si la protección de memoria está activada. Desactive la protección de memoria antes de continuar. (GP: “5. Parámetros globales”)

1. Guardar ajustes globales

¿Qué ajustes se guardan?

Al guardar datos globales, se guardan los ajustes siguientes.

- Todos los parámetros de las páginas GLOBAL “g01–g44”

El estado de los botones OCTAVE UP/DOWN no se guarda. Los ajustes botón TUBE BOOST y botón TUBE ON se guardan como parámetros globales.

Para guardar los ajustes globales, realice las operaciones siguientes en el modo Global.

1. **Mantenga pulsado el botón SHIFT/EXIT y pulse el botón PROGRAM (GLOBAL) para entrar en el modo Global.**
   En la visualización principal aparecerá la pantalla de edición de parámetros globales y el botón PROGRAM (GLOBAL) parpadeará.
2. **Pulse el botón WRITE.**
   En la visualización principal aparecerá una pantalla de confirmación y el botón WRITE parpadeará.

   CONSEJO: Si decide no guardar, pulse el botón SHIFT/EXIT en este punto.
3. **Pulse de nuevo el botón WRITE.**
   Una vez guardados los datos, en la pantalla aparecerá “Complete!” y regresará a la pantalla anterior.

   Nunca desactive el equipo mientras se están guardando datos. Si lo hace, los datos podrían destruirse.

2. Guardar un programa

¿Qué ajustes se guardan?

Al guardar un programa, se guardan los ajustes siguientes.

- Todos los parámetros en PROGRAM “p01–06 (Program), s01–80
- (Synth), v01–18 (Vocoder), a01–12 (Arp)”
- Ajustes de efectos maestros (PRE FX, MOD FX, REV/DELAY)

El estado de algunos de los ajustes del panel frontal no se guardará (el estado seleccionado de los botones de selección TIMBRE A/B, del botón de selección OSCILLATOR y del botón de selección LFO)

El estado de los botones OCTAVE UP/DOWN no se guardará.

Debido a que TUBE y EQ son efectos globales que se aplican a todos los programas de forma común, sus ajustes no se guardan para cada programa.

Para guardar un programa, realice las operaciones siguientes en el modo Program.

1. **Pulse el botón WRITE.**
   En la visualización principal aparecerá una pantalla que le permitirá especificar el destino de guardado, y el botón WRITE parpadeará.
2. **Gire el dial de valores para seleccionar la ubicación de almacenamiento (número de programa).**

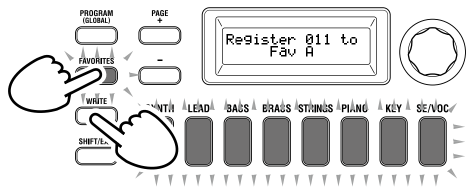
   CONSEJO: Si decide no guardar el programa, pulse el botón SHIFT/EXIT en este punto.
3. **Pulse de nuevo el botón WRITE.**
   Una vez guardados los datos, en la pantalla aparecerá “Complete!” y regresará a la pantalla anterior.

   Nunca desactive el equipo mientras se están guardando datos. Si lo hace, los datos podrían destruirse.

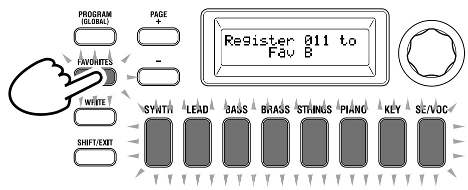
3. Registrar programas en los botones de categoría/favoritos

El sistema KingKORG proporciona una práctica función Favorites que le permite recuperar un programa pulsando un solo botón. Esta característica resulta muy práctica cuando toca en directo. Para utilizar esta función, deberá registrar sus programas favoritos en los botones de categoría/favoritos.

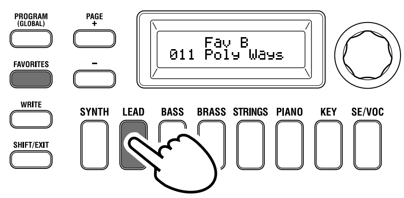
1. **Seleccione un programa que desee registrar.**
2. **Mantenga pulsado el botón WRITE y pulse el botón FAVORITES.**
   El botón FAVORITES y todos los botones de categoría/favoritos parpadearán.



3. **Pulse el botón FAVORITES para seleccionar el banco (1–5) en el que desea registrar el programa.**
   El botón FAVORITES se iluminará y el banco cambiará cada vez que pulse el botón.



4. **Pulse el botón de categoría/favoritos en el que desea registrar el programa.**
   El botón de categoría/favoritos que haya pulsado parpadeará; cuando el registro haya finalizado, el botón quedará iluminado de forma fija.



Nunca desactive el equipo mientras el registro está en curso. Si lo hace, los datos podrían destruirse.

CONSEJO: Puede cambiar cuando desee un programa que esté registrado en Favorites. Seleccione Favorites, gire el dial para seleccionar el programa deseado y pulse entonces el botón WRITE.

Solución de problemas

Si el sistema KingKORG no funciona según lo esperado, compruebe los puntos siguientes.

La alimentación no se enciende

- ¿Está el adaptador de CA conectado a una toma de CA? (MU pág.76 "Conexiones")
- ¿Está manteniendo pulsado el conmutador de alimentación (pulsación larga) al activar la alimentación? (MU pág.77 "Activar/desactivar el equipo")

Al tocar el teclado no se emite ningún sonido

- ¿Están el sistema de monitor autoalimentado o los auriculares conectados a los jacks correctos? (MU pág.76 "Conexiones")
- ¿Está el sistema de monitor conectado encendido? ¿Está subido el volumen?
- ¿Está el mando VOLUME ajustado en una posición en la que se emitirá sonido?
- En la página GLOBAL "g17: MIDI Basic", ¿está el ajuste de control local definido en "On"?
- ¿Se ha definido algún parámetro relacionado con el volumen en un valor "0"?
- En la página PROGRAM "s32: Filter", ¿es posible que el valor de corte sea "0"?

El volumen es demasiado suave cuando el control TUBE está activado

- Puede que el tubo de vacío esté gastado. Póngase en contacto con un centro de atención al cliente de Korg.

No funciona la entrada de sonido

- ¿Está el micrófono conectado correctamente al jack para micrófono?
- ¿Es posible que el mando MIC LEVEL esté situado al máximo hacia la izquierda?
- En un programa de vocoder, ¿ha especificado "Input" para el audio que utiliza como el modulador?

No se puede editar

- Si al girar un mando no se cambia el parámetro:
  En la página GLOBAL "g11: Common Knob", ¿es posible que el ajuste sea "Catch"?
- Si al girar un mando, la posición indicada por este no coincide con el valor que figura en la visualización:
  Si el ajuste de la página GLOBAL "g11: Common Knob" se ha definido como "ValueScale", el valor del parámetro real puede diferir de la posición indicada por el mando.
- Si el sonido no cambia al utilizar un mando:
  ¿Ha utilizado los botones de selección TIMBRE A/B para seleccionar correctamente el timbre que desea editar?
- Si no puede seleccionar el timbre B:
  En la página PROGRAM "p03: Common", ¿es posible que el modo de voz esté definido como "Single"?
- Si no puede seleccionar los parámetros del vocoder en el modo Edit:
  ¿Está el botón VOCODER activado (iluminado)?
- Si los cambios que ha realizado en un programa o en los ajustes globales no se recuerdan, ¿ha desactivado la alimentación antes de ejecutar la operación Write? En el caso de un programa, las ediciones también se perderán si selecciona un programa distinto. Realice la operación Write para guardar las ediciones antes de cambiar de programa o de desactivar la alimentación.

No se puede guardar el programa los ajustes

- En la página GLOBAL "g12: Common", ¿es posible que el ajuste de protección esté definido como "On"?
- Si el programa que ha editado no se guarda, ¿ha utilizado el dial de valores para especificar correctamente el destino de guardado (número de programa)?

El arpegiador no se inicia

- ¿Está el arpegiador del botón ARP (TEMPO) iluminado?
- ¿Se ha asignado el arpegiador a un timbre?
- En la página GLOBAL "g19: MIDI Basic", ¿es correcto el ajuste del reloj?

Sin respuesta a los mensajes MIDI enviados desde un dispositivo externo

- ¿Está el cable MIDI o el cable USB conectado correctamente?
- ¿Coincide el canal MIDI de los datos transmitidos desde el dispositivo MIDI externo con el canal MIDI del sistema KingKORG?
- En la página GLOBAL "g23–g27: MIDI Filter", ¿está el ajuste definido en "Enable"?

Los datos de transposición, curva de velocidad y arpegiador no se reconocen correctamente

- En la página GLOBAL "g03: Common", ¿es el ajuste de posición correcto?

No es posible controlar los timbres en canales MIDI independientes

- Si el modo de voz de la página PROGRAM "p03: Common" se ha definido como "Single", el sistema KingKORG solo recibirá un canal MIDI.
- Con los ajustes "Layer" o "Split", podrá utilizar dos canales MIDI para controlar los dos timbres por separado.

Especificaciones

Sistema de generación de sonido	XMT (eXpanded Modeling Technology)
Programas	
Número de programas	300 programas (200 predefinidos / 100 de usuario)
Número de categorías	8 categorías
Timbres	Máx. 2 timbres (Layer / Split)
Polifonía máxima	24 voises max
Sintetizador	
Oscilador	
Estructura	3 osciladores (elección entre los tipos analógico, ruido, DWGS, PCM y MIC IN)
Número de tipos	127 tipos (32 analógicos y ruido, 64 DWGS, 30 PCM, MIC IN)
Filtro	
Estructura	1 filtro (elección entre LPF, HPF, BPF)
Número de tipos	18 tipos (7 LPF, 5 HPF, 6 BPF)
Modulación	
Estructura	EG: 2 unidades, LFO: 2 unidades
Enrutamiento	Patch virtual: 6 grupos
Efectos	
Secciones	Efectos de programa x 3 (PRE FX, MOD FX, REV/DELAY) + EQ (2Band) + TUBE (Stereo)
Tipos	PRE FX: 6 tipos (DISTORTION, DECIMATOR, RING MOD, GT.AMP, EP.AMP, TONE) MOD FX: 6 tipos (FLANGER, CHORUS, U-VIBE, TREMOLO, PHASER, ROTARY) REV/DELAY: 6 tipos (HALL, ROOM, PLATE, TAPE ECHO, MOD DELAY, BPM DELAY)
Vocoder	Vocoder de 16 bandas, función de cambio de formante, función de mantenimiento de formante
Arpegiador	Hasta 8 pasos (el número de pasos se puede cambiar), 6 tipos (UP/DOWN/ALT1/ALT2/RANDOM/ TRIGGER)
Audio	
Entrada	
Jack para micrófono	
Conector	Tipo XLR-3-31 (equilibrado)
Impedancia de entrada	6.8 kΩ
Nivel máximo	-12 dBu
Salida	
Jacks AUDIO OUTPUT (L/MONO, R)	
Conectores	Jacks para teléfono TS de 6,3 mm (no equilibrados) L/MONO, R
Impedancia de carga	10 kΩ o superior
Nivel máximo	+8,2 dBu
Jack para auriculares	
Conector	Mini jack para teléfono estéreo de 3,5 mm
Nivel máximo	60 mW + 60 mW a 33 Ω
Pantallas	
Principal	Pantalla OLED de 16 x 2 caracteres
OSCILLATOR, FILTER	Pantalla OLED de 128 x 64 píxeles
Teclado	Teclado con semicontrapeso de 61 notas (sensible a la velocidad)
Controladores	
Interno	Joystick, botones OCTAVE UP/DOWN, botones de categoría/favoritos
Entradas	Jack DAMPER (half-damper no admitido), jack SWITCH/PEDAL
Salida	Jack CV/GATE OUT
Conexiones externas	MIDI IN, OUT, conector USB B
Alimentación	Jack de adaptador de CA (CC 12 V, ⊖-Ⓒ-⊕)
Consumo	10 W
Dimensiones (anchura x profundidad x altura)	1.027 x 313 x 96 mm
Peso	7,0 kg
Temperatura de funcionamiento	0 – +40 °C (sin condensación)
Elementos incluidos	Manual de usuario, Adaptador de CA, CV/GATE cable
Opciones	XVP-10: Pedal de expresión/volumen, EXP-2: Controlador de pedal, DS-1H: Pedal damper, PS-1, PS-3: Pedalera

* Las especificaciones y el aspecto están sujetas a cambios sin previo aviso por mejora.

Español

Program list

No.	Program Name	Category	Voice Mode	Arpeggio Switch	Mic In
1	Stab King	Synth	Single	—	—
2	Synth 1984	Synth	Single	—	—
3	Dance Stab	Synth	Single	—	—
4	French Toast	Synth	Single	—	—
5	Phase Synced	Synth	Single	—	—
6	FlangingSync	Synth	Single	—	—
7	VelDigiSynth	Synth	Single	—	—
8	CrowleySplit	Synth	Split	—	—
9	Synth Ranger	Synth	Single	—	—
10	Poly Synth	Synth	Single	—	—
11	Poly Ways	Synth	Single	—	—
12	Synth 1999	Synth	Single	—	—
13	Oxyjarre	Synth	Single	—	—
14	Reso Comp	Synth	Single	—	—
15	Square Comp	Synth	Single	—	—
16	Touch BPF	Synth	Single	—	—
17	Anthem Stab	Synth	Single	—	—
18	Party Rock	Synth	Single	—	—
19	Big Saw Pad	Synth	Single	—	—
20	HitChart Hit	Synth	Single	—	—
21	OctUnisonPiz	Synth	Single	—	—
22	Slippy Pad	Synth	Layer	—	—
23	MoveMe Split	Synth	Split	○	—
24	Syn MuteGtr	Synth	Layer	—	—
25	Rej Pizz	Synth	Single	○	—
26	Velo Trance	Synth	Single	—	—
27	Plucked In	Synth	Single	—	—
28	Pulse BPF	Synth	Layer	○	—
29	Pumpin'Chord	Synth	Single	○	—
30	Space Pad	Synth	Single	—	—
31	Vel Repeater	Synth	Single	—	—
32	Vel Seq	Synth	Single	○	—
33	Twinkle Arp	Synth	Single	○	—
34	Hungry Arp	Synth	Single	○	—
35	Metalflex	Synth	Layer	—	—
36	Classic Lead	Lead	Single	—	—
37	Legend Lead	Lead	Single	—	—
38	BPF Pad&Lead	Lead	Split	—	—
39	Axel Lead	Lead	Single	—	—
40	Horizon Lead	Lead	Single	—	—
41	Fat Yeah!	Lead	Single	—	—
42	12 Saw Lead	Lead	Layer	—	—
43	5th Lead	Lead	Single	—	—
44	miniKORG700	Lead	Single	—	—
45	Wired Lead	Lead	Single	—	—
46	VelGravy Arp	Lead	Single	—	—
47	Vibrato Lead	Lead	Single	—	—
48	AirHorn Lead	Lead	Single	—	—
49	Flutter Lead	Lead	Single	—	—
50	Scary Lead	Lead	Single	—	—

No.	Program Name	Category	Voice Mode	Arpeggio Switch	Mic In
51	Tropez Lead	Lead	Single	—	—
52	HitChartLead	Lead	Single	—	—
53	Uni Squ Lead	Lead	Single	—	—
54	Silk Lead	Lead	Single	—	—
55	Kalculator	Lead	Single	—	—
56	Square Lead	Lead	Single	—	—
57	Whistle	Lead	Single	—	—
58	Low Lead	Lead	Single	—	—
59	&U&I Lead	Lead	Single	—	—
60	3OSC mini	Lead	Single	—	—
61	Dirty Bit	Lead	Single	—	—
62	Floor Lead	Lead	Single	—	—
63	I'mJustASync	Lead	Single	—	—
64	Unison Sync	Lead	Single	—	—
65	Wedge Lead	Lead	Single	—	—
66	DistModLead	Lead	Layer	—	—
67	RockWahLead	Lead	Single	—	—
68	MG Bass	Bass	Single	—	—
69	Groove Bass	Bass	Single	—	—
70	SecretWeapon	Bass	Single	—	—
71	Bass & Lead	Bass	Layer	—	—
72	SEQ Bass	Bass	Single	○	—
73	Sawyer Bass	Bass	Single	—	—
74	Wire Bass	Bass	Single	—	—
75	Push Me Bass	Bass	Layer	—	—
76	BoostSawBass	Bass	Single	—	—
77	Sub Bass	Bass	Single	—	—
78	Square Bass	Bass	Single	—	—
79	35%PulseBass	Bass	Single	—	—
80	ChmeleonBass	Bass	Single	—	—
81	Summer Bass	Bass	Single	○	—
82	NeuroticBass	Bass	Single	○	—
83	Acid Bass	Bass	Single	○	—
84	AcidResoBass	Bass	Single	—	—
85	Smack Bass	Bass	Single	—	—
86	DistSqu Bass	Bass	Single	—	—
87	Hybrid Bass	Bass	Single	—	—
88	Pilot Bass	Bass	Single	—	—
89	Slap Bass	Bass	Single	—	—
90	Hoover Bass	Bass	Single	—	—
91	Pump Bass	Bass	Single	—	—
92	Wobbly Bass	Bass	Single	—	—
93	LFO Dub Bass	Bass	Single	—	—
94	Yahee LFO	Bass	Single	—	—
95	Talking Bass	Bass	Layer	—	—
96	Urban Brass	Brass	Single	—	—
97	Soft Brass	Brass	Single	—	—
98	Brass Pad	Brass	Single	—	—
99	Brass Comp	Brass	Single	—	—
100	Filter Brass	Brass	Single	—	—

No.	Program Name	Category	Voice Mode	Arpeggio Switch	Mic In
101	Porta Brass	Brass	Single	—	—
102	Brass Stab	Brass	Single	—	—
103	Final Brass	Brass	Layer	—	—
104	Hybrid Brass	Brass	Single	—	—
105	Funk Brass	Brass	Single	—	—
106	Octave Brass	Brass	Single	—	—
107	HipHop Brass	Brass	Single	—	—
108	TRON Flute	Brass	Single	—	—
109	St.Strings	Strings	Layer	—	—
110	TRON Strings	Strings	Layer	—	—
111	Old Strings	Strings	Layer	—	—
112	PMW Strings	Strings	Single	—	—
113	NewWave Strg	Strings	Single	—	—
114	Strg Machine	Strings	Single	—	—
115	PhaseStrings	Strings	Single	—	—
116	Smooth Pad	Strings	Single	—	—
117	SoftAtk Pad	Strings	Single	—	—
118	Warm Pad	Strings	Single	—	—
119	Mighty Pad	Strings	Layer	○	—
120	TimeAfterPad	Strings	Layer	—	—
121	Dark Pad	Strings	Single	—	—
122	Sine Pad	Strings	Single	—	—
123	Big Blue	Strings	Single	—	—
124	Beach Pad	Strings	Layer	○	—
125	Gravy Pad	Strings	Single	—	—
126	ReverseSweep	Strings	Single	—	—
127	HPF SweepPad	Strings	Single	—	—
128	EvolutionPad	Strings	Single	—	—
129	Drum'n'Pad	Strings	Single	—	—
130	Str/Choir	Strings	Single	—	—
131	Church Choir	Strings	Single	—	—
132	Tronic Voice	Strings	Single	—	—
133	Shout Choir	Strings	Single	—	—
134	TranSweep	Strings	Layer	—	—
135	PadOfTheRing	Strings	Single	—	—
136	Fast S&H Pad	Strings	Layer	—	—
137	Acoust.Piano	Piano	Single	—	—
138	Bright Piano	Piano	Single	—	—
139	Live Piano	Piano	Single	—	—
140	Ballad Piano	Piano	Single	—	—
141	Ambi Pf&Pad	Piano	Layer	—	—
142	Piano Pad	Piano	Layer	—	—
143	Bass + Piano	Piano	Split	—	—
144	Elec Grand	Piano	Single	—	—
145	70's EP	Piano	Single	—	—
146	Suitcase EP	Piano	Single	—	—
147	Phaser EP	Piano	Single	—	—
148	Dyno EP	Piano	Single	—	—
149	Wurly EP	Piano	Single	—	—
150	VPM Piano	Piano	Single	—	—
151	DWGS Piano	Piano	Single	—	—
152	Clav 1	Key	Single	—	—
153	Clav 2	Key	Single	—	—

No.	Program Name	Category	Voice Mode	Arpeggio Switch	Mic In
154	Phaser Clav	Key	Single	—	—
155	Synth Clav	Key	Single	—	—
156	Backing Org	Key	Layer	—	—
157	888 Organ	Key	Single	—	—
158	2ndPercOrgan	Key	Layer	—	—
159	3rdPercOrgan	Key	Layer	—	—
160	DistPerc Org	Key	Layer	—	—
161	Dist Organ	Key	Single	—	—
162	Full Organ	Key	Single	—	—
163	Cat Organ	Key	Layer	—	—
164	M1 Organ	Key	Single	—	—
165	VOX Organ 1	Key	Single	—	—
166	VOX Organ 2	Key	Single	—	—
167	DarkSynth EP	Key	Single	—	—
168	Sequence me!	Key	Single	—	—
169	Miss you...	Key	Single	—	—
170	Pop Bell	Key	Single	—	—
171	Glassy Bell	Key	Layer	—	—
172	Vibraphone	Key	Single	—	—
173	Winter Bell	Key	Single	—	—
174	Snow Piano	Key	Single	—	—
175	Vulcan Bells	Key	Layer	—	—
176	Crystal Bell	Key	Layer	—	—
177	Flashverb	SE/Voc	Single	○	—
178	8bit Game	SE/Voc	Single	○	—
179	Hoover	SE/Voc	Single	—	—
180	Reverse Sync	SE/Voc	Layer	—	—
181	Pre Movie FX	SE/Voc	Single	—	—
182	Note Rez	SE/Voc	Single	—	—
183	Wind FX	SE/Voc	Single	—	—
184	Frankenstein	SE/Voc	Single	—	—
185	Bomb Fall	SE/Voc	Split	—	—
186	Magneto	SE/Voc	Single	—	—
187	Water Cave	SE/Voc	Single	—	—
188	Noise Bursts	SE/Voc	Single	—	—
189	Synth Drums	SE/Voc	Layer	—	—
190	Kick & Chord	SE/Voc	Layer	○	—
191	Modular Seq	SE/Voc	Layer	○	—
192	Electro Hit	SE/Voc	Layer	○	—
193	Dreamy Chord	SE/Voc	Single	—	—
194	Chill EP Hit	SE/Voc	Layer	—	—
195	Ring Percuss	SE/Voc	Single	—	—
196	Mr.Vocoder	SE/Voc	Single	—	○
197	Let'sVocoder	SE/Voc	Layer	—	○
198	RobotVocoder	SE/Voc	Single	—	○
199	Talk Box	SE/Voc	Single	—	○
200	Mic In	SE/Voc	Single	—	○

Program 201–300 are Initialized Program.
All Programs were made by Dave Polich, Henning Verlage, Richard Formidoni and KORG Inc.
For more information about "Dave Polich", please visit.
http://www.davepolich.com/
For more information about "Henning Verlage", please visit.
http://www.facebook.com/henningverlage

Demo song list

No.	Song name	Author
1	Synth Riff	KORG
2	Future Funk	Akihiro Horikoshi
3	Epic Journey	Henning Verlage
4	Mellowness	Akihiro Horikoshi
5	Anthem King	Henning Verlage
6	Keyboard Riff	KORG

Akihiro Horikoshi (*http://xsjazz.com/* or *http://soundcloud.com/xsjazz/*)
Henning Verlage (*http://www.facebook.com/henningverlage*)

IMPORTANT NOTICE TO CONSUMERS

This product has been manufactured according to strict specifications and voltage requirements that are applicable in the country in which it is intended that this product should be used. If you have purchased this product via the internet, through mail order, and/or via a telephone sale, you must verify that this product is intended to be used in the country in which you reside.
WARNING: Use of this product in any country other than that for which it is intended could be dangerous and could invalidate the anufacturer's or distributor's warranty. Please also retain your receipt as proof of purchase otherwise your product may be disqualified from the anufacturer's or distributor's warranty.

REMARQUE IMPORTANTE POUR LES CLIENTS

Ce produit a été fabriqué suivant des spécifications sévères et des besoins en tension applicables dans le pays où ce produit doit être utilisé. Si vous avez acheté ce produit via l'internet, par vente par correspondance ou/et vente par téléphone, vous devez vérifier que ce produit est bien utilisable dans le pays où vous résidez.
ATTENTION: L'utilisation de ce produit dans un pays autre que celui pour lequel il a été conçu peut être dangereuse et annulera la garantie du fabricant ou du distributeur. Conservez bien votre récépissé qui est la preuve de votre achat, faute de quoi votre produit ne risque de ne plus être couvert par la garantie du fabricant ou du distributeur.

WICHTIGER HINWEIS FÜR KUNDEN

Dieses Produkt wurde unter strenger Beachtung von Spezifikationen und Spannungsanforderungen hergestellt, die im Bestimmungsland gelten. Wenn Sie dieses Produkt über das Internet, per Postversand und/oder mit telefonischer Bestellung gekauft haben, müssen Sie bestätigen, dass dieses Produkt für Ihr Wohngebiet ausgelegt ist.
WARNUNG: Verwendung dieses Produkts in einem anderen Land als dem, für das es bestimmt ist, verwendet wird, kann gefährlich sein und die Garantie des Herstellers oder Importeurs hinfällig lassen werden. Bitte bewahren Sie diese Quittung als Kaufbeleg auf, da andernfalls das Produkt von der Garantie des Herstellers oder Importeurs ausgeschlossen werden kann.

NOTA IMPORTANTE PARA EL CONSUMIDOR

Este producto ha sido fabricado de acuerdo a estrictas especificaciones y requerimientos de voltaje aplicables en el país para el cual está destinado. Si ha comprado este producto por internet, a través de correo, y/o venta telefónica, debe usted verificar que el uso de este producto está destinado al país en el cual reside.
AVISO: El uso de este producto en un país distinto al cual está destinado podría resultar peligroso y podría invalidar la garantía del fabricante o distribuidor. Por favor guarde su recibo como prueba de compra ya que de otro modo el producto puede verse privado de la garantía del fabricante o distribuidor.

E F G S 2

KORG INC.
4015-2 Yanokuchi, Inagi-city, Tokyo 206-0812 Japan